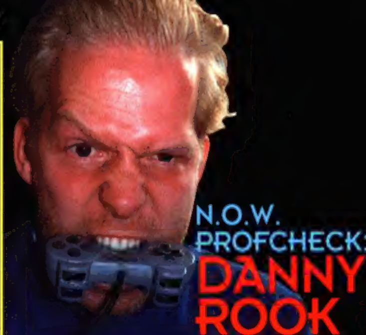
WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 6 APRIL 1998 ƒ 5.95 / BFR 115

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX



N.O.W. PROFCHECK: DANNY ROOK



3D TANKSIM VAN FORMAAT BATTLE ZONE

CARDINAL SYN
POWERBOAT
BLACK DAHLIA
ADRENIX
ADDICTION PINBALL
ROBOTRON 64



GRAN TURISMO



DARK OMEN



REDLINE RACER

PC CD-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, SATURN, SUPER NES, GAME BOY

ONZE GEKKO'S WORDEN UITVOERIG GETEST (op min of meer diervriendelijke wijze)

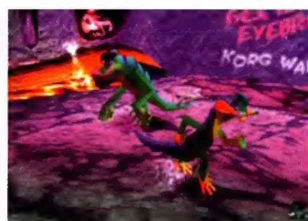
Niet zonder trots presenteren wij Gex 3D, ons splinternieuwe model Gekko. Dit driedimensionale beestje is in staat meer dan 125 unieke bewegingen te maken die uit maarliefst 3400 animatiebeeldjes zijn opgebouwd. Tegelijkertijd weet onze handige hagedis ook nog zo'n 500 bijdehante opmerkingen en imitaties van beroemdheden uit zijn groene lijfje te persen. Gehard, gestroomlijnd en goed gebekt, dat is onze Gex 3D! En dat wij daar zo trots op zijn, daar is toch niets gex aan?

- veelzijdige gameplay met 360° bewegingsvrijheid - ga waar je wilt
- briljante, uiterst gedetailleerde 3D grafics
- met de stem van de Amerikaanse topkomiek Dana Gould
- Gex 3D - nu in de showroom bij je Gekko-dealer!

GEX 3D
ENTER THE GECKO











BMG INTERACTIVE

Waar vind je twee games voor de prijs van één?



Nieuw: Multi Premium Games van EEP. Twee van de beste games aller tijden in één doos voor maar *f* 49,95.

KOOP EEN EEP-TITEL EN MAAK KANS OP ÉÉN VAN DE GRATIS 56 KBPS US Robotics MODEMS!

Met de nieuwe Multi Premium Games van EEP zijn top-games zoals Terra Nova, Extreme Pinball en Syndicate Wars voortaan voor iedereen betaalbaar. We hebben ze per twee verpakt in dubbeldikke Strategy, Pinball en Flight Simulation Packs.

Betaalde je tot voor kort nog tachtig, negentig of zelfs nog meer guldens per game, tegenwoordig kost zo'n game in een Strategy, Pinball of Flight Simulation Pack omgerekend nog geen 25 piek per stuk!

Voor een prijs waar anderen alleen van kunnen dromen, krijg jij dus de originele versies, voorzien van duidelijke opstartinstructies in het Nederlands en alle informatie die je verder nodig hebt.

Met de eerste vier spetterende MPG-Packs ben je voorlopig nog niet uitgespeeld. Maar pas op: er komen er nog véél en véél meer. Ga daarom snel op zoek naar de nieuwste Multi Premium Games van EEP. Je vindt ze bij de CD-winkel, multimedia-shop, computerspeciaalzaak, boekhandel en natuurlijk het warenhuis.

En pak dan gelijk de 'EEPages' mee. Want daarin lees je hoe je t/m 15 mei 1998 bij aankoop van *elke* EEP-titel kans maakt op één van de negen gratis 56 Kbps US Robotics modems van 3Com.





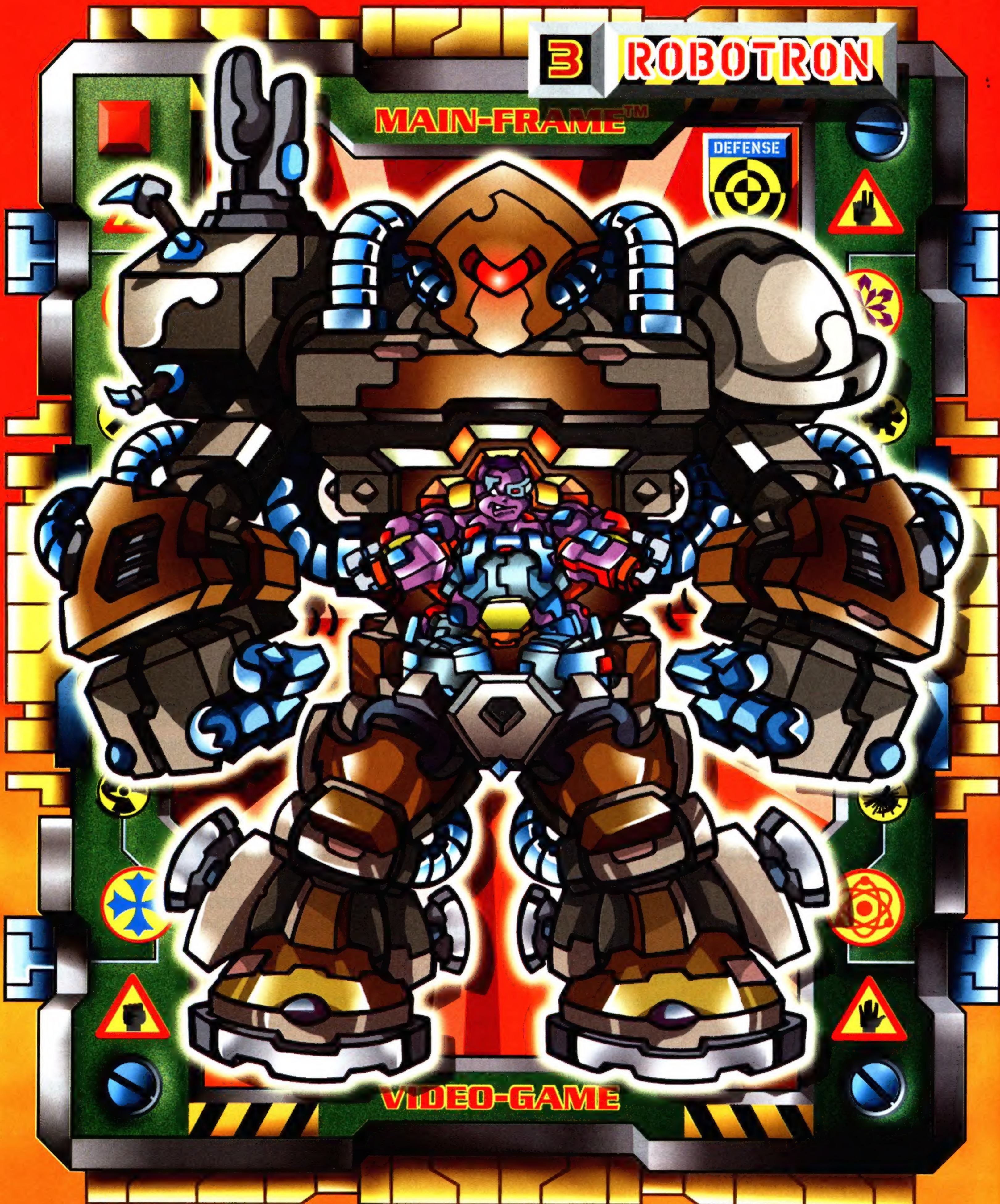








Alle prijzen zijn verkoopadviesprijzen inclusief BTW. Alle titels worden in Nederland exclusief uitgegeven door: Electronic Entertainment Publishing B.V., Naarden, Holland.


3
ROBOTRON
MAIN-FRAME™
DEFENSE
VIDEO-GAME

Dit nummer

GRAN TURISMO 20
De competitie op het gebied van race games op de PSX is moordend. Maar als er één game is die alles in zich heeft om de concurrentie ver achter zich te houden, is het Gran Turismo wel.

WARHAMMER 2 DARK OMEN 24
Dark Omen is een zeer complete en mooie opvolger geworden van Shadow Of The Horned Rat. Een bloederige, Middeleeuwse, fantasy, strategy game van de bovenste plank.

BATTLE ZONE 26
Battle zone is een supa-dupa, actievolle, volvette, overzichtelijke, doordachte, uitdagende en vooral enorm verslavende 3D tanksim. En daar is geen woord van overdreven.

WINTERKWARTETJE 32
Wintersportgames komen de laatste maanden met bosjes tegelijk de hellingen afgeragd. Met name het snowboarden is daarbij populair. In dit nummer de snowboard games **Chill, Steep Slope Sliders en Snowboard Kids** en **Winterrace 3D**, waarbij je ook op de ski's en met een snowmobile tekeer kunt gaan.

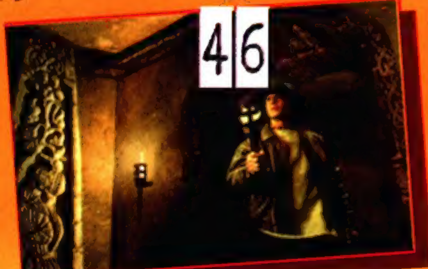
POWERBOAT RACING 36
Powerboat Racing is een vermakelijke speedboat race game vol verrassingen. Sterkste punt zijn de tracks die na elke ronde net weer een tikkeltje anders worden.

REDLINE RACER 39
Zo fraai en uitgebreid als autorace games vaak zijn, zo magertjes steken motorrace spellen daar vaak bij af. Redline Racer maakt hier keihard een einde aan.

ROBOTRON 64 42
De N64 versie van Robotron X is waarachtig nog beter dan de PSX titel. Een super game voor super gamers met super skills.

WETRIX 43
Wetrix is een spannend, strategisch behendigheidsspel dat absoluut een plaatsje verdient in je N-64 collectie.

;BLACK DAHLIA 46
De echte adventure fans mogen Black Dahlia niet overslaan. Neem er de tijd voor want je bent wel even bezig met die acht CD's.



F15 58
Op dit moment is het nog de vraag hoe het afloopt in Irak maar wie bommen wil gooien op Baghdad kan zich met F15 helemaal uitleven. Een snelle, actievolle, straaljager sim voor alle vrienden van de VS.

REBOOT 61
Ben je eenmaal aan de besturing van Reboot gewend dan is het genieten geblazen met deze enerverende 3D actie adventure dat een goed verhaal en plenty actie biedt.

KULA WORLD 63
De opzet van deze game is simpel maar de uitvoering is een echte hersenkraker. Een spel dat thuishoort in het rijtje Space Invaders, Pac-Man, Tetris en Bomberman. De deuren van de Games Hall Of Fame gaan wagenwijd open voor... Kula World.

MONTHY PYTHON'S THE MEANING OF LIVE 65
Een must voor de Python fans. Echt een game om een goed humeur van te krijgen.

CARDINAL SYN 66
Hallelujah! Maak kennis met een bijna bovennatuurlijke schepping. Cardinal Syn is een beat'em up die de kwaliteiten van Soul Blade, Tekken, Toshinden en Bushido Blade combineert tot een Middeleeuws meesterwerk.

ARMOR COMMAND 70
De makers van X-Wing, Tie Fighter en Mechwarrior 2 hebben opnieuw een game van klasse afgeleverd. Een 3D strategy spel waarbij je als Human of Alien gelijk middenin de actie terechtkomt.

PINBALL ADDICTION 72
Slechts twee kasten heeft Pinball Addiction te bieden maar dat zijn ook de twee beste kasten ooit gesignaleerd in een flipper game. Bijna de real stuff.

inhoud



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805,
1006 AM AMSTERDAM
E-MAIL: POWER@BPA.NL

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

SCHEPPINGS-VERHAAL?

In den beginne was er niets, enkel een grote GamesGod. Hij besloot een paradijs te creëren dat volmaakt zou zijn.
Op de eerste dag schiep Hij het licht, zodat iedereen de nieuwe spelcomputer zou kunnen zien.
Op de tweede dag schiep God de games naar Zijn evenbeeld. Al gauw bleek dat dit een zeer grote, hechte familie zou worden. Vol verwachting keken ze uit naar wat de grote GamesGod verder zou scheppen.
Op de derde dag schiep Hij de televisie: men zou immers de nieuwe spelcomputer moeten kunnen aansluiten.
Op de vierde dag schiep God de controller: een bedieningsapparaat om de nog komende games te besturen.
Op de vijfde dag schiep Hij de games: originele, grafische hoogstandjes, maar ook prullen.
Op de zesde dag was het dan zover: hij schiep de meest volmaakte, perfecte en ultieme machine: de PlayStation! De sterfelijken waren zeer verheugd en als dank zouden ze de GamesGod tot in de eeuwigheid vereren.
Op de zevende dag rustte Hij uit en Hij zag dat het goed was.
Maar er bestonden ook afvalligen die de wil van de GamesGod niet volgden. Zij verkozen de heidense N64, Saturn of PC. Maar geen nood, deze zouden later branden in de hel tot in de eeuwigheid... Amen!
Jeroen Van Londersele, Liedekerke, België

■ Jeroen, is het niet zo dat goden altijd roepen dat iedereen gelijk is? Voor onze Power GamesGod bestaat er namelijk geen hel, hooguit een hele grote spelhemel waar de engeltjes zelfs nog met plezier op oude Atari- of Commodore-computers spelen. Hallelujah!

MEER TECHTALK

In het januarinummer stond dat jullie het wel met Sonic, dat blauwe stekelbeestje, gehad hebben. Nou, wat dacht je dan van die gare loodgieter Mario, die hangt me ook de strot uit.
Trouwens, Sega is met zijn Saturn 2 (die met 1,8 miljoen polygonen per seconde je televisie opblaast), sneller dan de meeste arcadekasten. En met zijn speciale Model 3 technologie en DVD-techniek boort hij samen met Microsoft alle andere spelcomputers de grond in. Aangezien Sega mede-eigenaar is van 3Dfx en een contract heeft met NEC over PowerVR2, zullen ze waarschijnlijk de enige firma zijn die met zo'n vette spelcomputer op de markt komt.
En wat dacht je van de bijbehorende games? VF3, Sega Rally 2, Daytona 2 en Le Mans 24. Ook natuurlijk een 3D Sonic, Nights 2 en Sonic R 2. De Sega Saturn 2 zal ongeveer tussen de 300 en 400 gulden gaan kosten. Jullie zien het, Sega is *the best*.
Killer Piet en Tijs, Bloemendaal

■ Maar de grote vraag is: wanneer komt-ie nou?

GAMESBIJBEL

Toen ik weer eens niets te doen had en geen zin had om m'n klerebroertje een pak slaag te geven, las ik de Power Unlimited nog maar eens door. Daarna kreeg ik het geniale idee om ook eens een briefje te schrijven vol met persoonlijk commentaar over dit toch wel meer dan behoorlijke gamesmagazine.
Nu dat Mortal Marcel aan z'n negenennegentigste briefje zit te werken, wil ik het even hebben over al die bedplassende strontvliegen met een intelligentiepeil dat overeenkomt met de huidige temperatuur in Siberië (héééééél laag) die het geinig vinden om een of andere zielige schuilnaam te gebruiken opdat ze door hun al even nerdovriendjes cool worden gevonden. Waar zijn we dan helemaal mee bezig? Hebben jullie dan echt niets anders te doen dan op die stinkplee van jullie een of andere megadweeb naam te verzinnen? Laat die gabbers van de redactie toch een beetje plezier in hun werk houden (heren Skate en Andreas hierbij de groeten van jullie dienaar).
Ook vind ik dat Mortal Marcel de laatste tijd teveel kritiek heeft gekregen. Hoe kunnen al deze potloodvretende strontbolletjes hem zo afbreken? Hij is een van de grondleggers van deze Bijbel Der Nederlandse Gamefreaks.
Dus al die inspiratieloze na-apers, houd jullie smoeltje nu eens voor een paar nummertjes en laat de brievenrubriek over aan de grote jongens.
Wout, die geen bijnaam nodig heeft, Janssen, Herenthout, België

■ Bedplassende strontvliegen met een intelligentiepeil van min 40? Potloodvretende strontbolletjes? Inspiratieloze na-apers? Tjonge, je hebt er wel zin in, Wout. Gaat verder alles goed met je? Kan het erger? Ja! Lees de volgende brief.



BOOMKIKKER?

Ik wil graag even reageren op die van de pot getrokken boomkikker van een Dungeon Daan (uit het decembernummer) die veel kritiek geeft op die gore Pleestationlijers. Ik ben het daar helemaal mee eens. Die lui moeten net als de varkenspest snel en op dezelfde manier effectief worden bestreden. Ik heb een gloeiende hekel aan die door de paashaas getrokken zielige kindjes die de hele dag op dat door de Himalaya-kippen half opgevreten spelcomputertje zitten te hengsten en te beuken. Zielig hoor!
Rosser Niels, Doesburg

■ Hoe verzinnen jullie het!

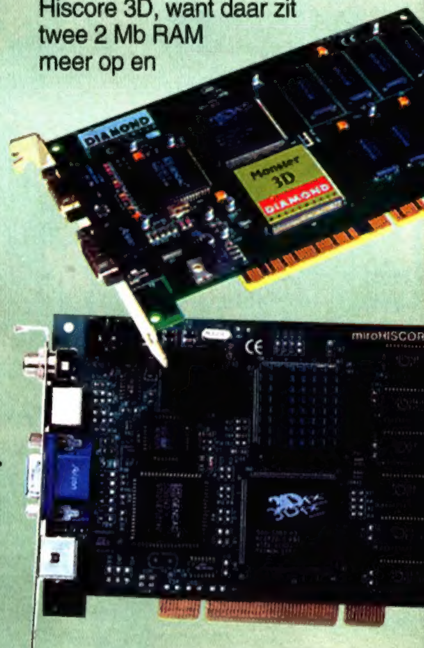
KASSA!

Als jullie deze brief plaatsen krijgen jullie ƒ25,-. Dus plaats 'm.
Power Unlimited, ik vind dat jullie een vet rotblad hebben doe er wat aan kuttekoppen, arrogante klootzakken. Kunnen jullie niet wat beter schrijven? Jullie kraken echt van alles af. Toevallig vindt ik Pacman toch wel een 10 waard op de PC.
Niels Goosen en Martin van Vliet, Breda.

■ Kijk, dat is tenminste een scheldbrief waar we wat mee kunnen (juist, geld verdienen!). Kom maar op met die 25 piek! PS: Als jullie echt indruk willen maken, doe dan wel eerst even wat aan jullie Nederlands: 'vindt ik met dt...'

MEER WETEN OVER 3D

Ik lees Power Unlimited nu al vanaf vorig jaar september. Ik vind het een goed blad en gelukkig niet zo duur als alle andere gamesbladen.
Ik schrijf jullie, want ik heb een vraag over een 3Dfx kaart. In het januarinummer stond een vergelijkende test van Monster 3D en Miro HiScore 3D en nu ben ik gaan twijfelen tussen deze twee.
Ik ben naar een winkel gegaan om informatie op te vragen over de Miro Hiscore 3D, want daar zit twee 2 Mb RAM meer op en



heeft een TV poort. In die winkel wisten ze mij niet meer te vertellen dan wat ik al in PU gelezen had. Help!
Daan Meerts, Hoogezand

■ Wil je meer weten over de HiScore (ook voor verkoopadressen) dan kun je het beste even met Miro in Duitsland bellen (00-495312113459) of surfen naar Miro's website: www.miro.de.

BOVEN DE PLEE

Ik ben het helemaal met Martijn van Best uit Kaatsheuvel eens! Ik moest namelijk ook effe boven de plee gaan hangen toen ik in Yo! Post aankwam en zijn brief las!

Wie gaat zijn mening over N64 nou baseren op een waardeloos spel als FIFA 64! Wie gaat er nou FIFA 64 kopen als het beste voetbalspel ter wereld, International Superstar Soccer 64, ook te koop is op de N64! Dit spel is duizend maal beter dan FIFA 64! Hij heeft blijkbaar ook nog nooit het fantastische Goldeneye 007 en Diddy Kong Racing gespeeld. En hij zegt ook dat de PSX een veel groter spelaanbod heeft dan de N64. Helemaal waar, maar Nintendo richt zich veel meer op spellen van een goede kwaliteit dan op het produceren van zoveel mogelijk spellen en spellen die gewelddadig zijn, die hoeven lang niet altijd leuker te zijn dan spellen met minder geweld (hoewel ik niks tegen gewelddadige spellen heb).

En wat ik helemaal overdreven vind, is dat hij durft te beweren dat de meeste spellen op de N64 zo'n 200 gulden kosten. Er zijn spellen die zo duur waren, maar de spellen die door Nintendo zelf zijn geproduceerd, zoals Mario 64, Mario Kart 64 en Goldeneye 007, kosten allemaal ƒ129,95 en dat is even duur als de prijs van een PSX-spel, dus moet onze Martijn uit Kaatsheuvel niet zeuren! Wacht maar op de 64DD uitbreiding en de PSX en de Saturn zullen van de aardbodem weggevaagd worden!

Dus Martijntje, denk daar nog maar eens over na! Ik wacht met spanning op je antwoord!
Harry 'The N-Man' van Mierloo, Eindhoven

■ Daar gaan we weer.



IN DE WINKEL

Hoi, ik ben Dennis van Liempd, een trouwe Power Unlimited lezer. Ik zit iedere maand met smacht te wachten op de volgende PU. Alleen soms komt hij niet en daar baal ik dan enorm van. Dus wil ik jullie vragen of jullie mij misschien een lijst willen sturen met de verschijningsdata van Power Unlimited. Bij voorbaat dank.
Dennis van Liempd, Schijndel

■ Huh? Soms komt-ie niet? Je bedoelt ons zomernummer waarschijnlijk, want in juli slaan we altijd een maandje over. Hier zijn de belangrijkste dagen van het jaar: 24 april, 29 mei, 3 juli, 21 augustus, 25 september, 23 oktober, 20 november, 22 december. Let op, dit zijn de data waarop Power Unlimited in de winkels ligt. De abonnees hebben 'm een paar dagen eerder in huis.

VAGE MMX

Sinds kort hebben we een compleet nieuwe PC aangeschaft. We waren er hard aan toe. Het is wat je noemt een snelle bak! Het was in de tijd dat MMX sterk in opkomst was en we dachten; meteen maar erbij nemen. Het scheelde wel zo'n 200 keiharde guldens maar dat mocht de pret niet drukken, we hadden immers MMX! Ja fijn, zou iedereen zeggen... nou NOT!

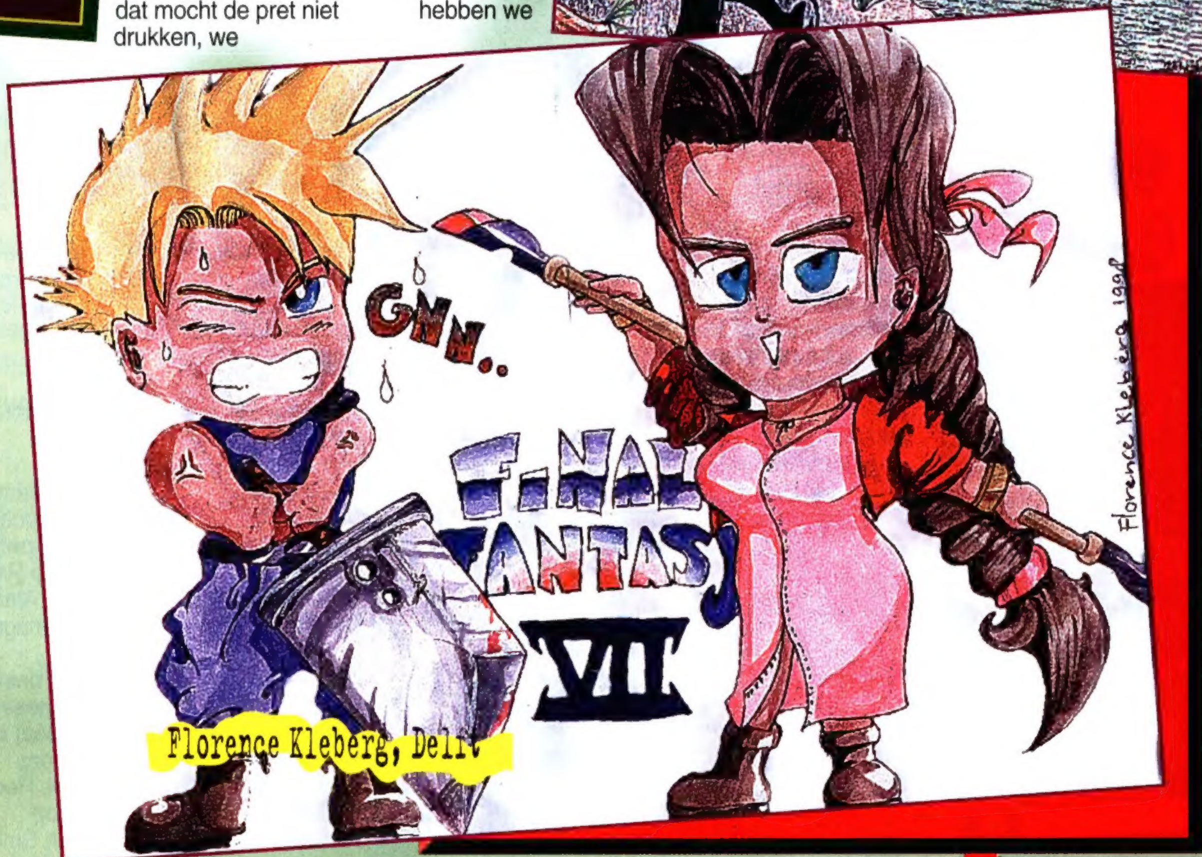
Nu, een paar maanden later, vraag ik me af wat er tot dusver eigenlijk is ontwikkeld voor deze vage technologie? Er zijn hooguit vijf spelletjes gemaakt die MMX nodig hebben en daar houdt het dan zo'n beetje mee op. Komt er ooit nog wat?

Nu kunnen sommigen wel lullen van; 'volgens mij maken nieuwe programma's automatisch gebruik van MMX.' Nou, volgens mij dus niet. Dan zou er toch op z'n minst een MMX logo of zoiets op de doos van het spel moeten staan? Zowat iedereen die ik ken, heeft MMX in zijn bak zitten en niemand gebruikt het meer. En wat ik nou helemaal zo vaag vind is dat het ook in die Pentium II zit verwerkt. Wat heb je er nu aan als er toch niks meer mee gedaan wordt? Volgens mij hebben we het allemaal voor Jan Oetlul gekocht en liggen ze op dit moment daar bij Intel in een stuip van het lachen! Weet iemand misschien of er ooit nog wat mee gedaan wordt?
Sander van Zessen, Alphen a/d Rijn

■ Kom maar op met die reacties. Wie weet lezen ze zelfs bij Intel de Power Unlimited en klimmen ze direct in de pen.



Mike Renne, Breda



Florence Kleberg, Delft

POWER UNLIMITED GAME AWARDS 1998 GROOT SUCCES



,Danny onderwerpt Marc (Contact Data) aan een diepte-interview.

Als er op 18 februari een bom op het Amsterdamse Marcanti Plaza was gevallen, dan zouden er geen games meer in Nederland worden verkocht. Onder de tweehonderd gasten bevonden zich namelijk alle belangrijke vertegenwoordigers (distributeurs, verkopers, pers) van de vaderlandse spellenwereld. Reden van hun bezoek? De allereerste officiële Power Unlimited Game Awards!

Als trouwe lezer van Power Unlimited weet je natuurlijk dat je favoriete gamesmagazine ieder jaar een grote games-enquête organiseert. Alle inzenders van deze enquête bepalen samen welke spellen en spelcomputers als de beste produkten van het afgelopen jaar uit de bus komen rollen.
In de vorige Power Unlimited heb je al uitgebreid over die uitslag kunnen lezen, maar na vijf jaar vonden we het wel eens tijd worden om deze enquête een officieel karakter mee te geven. Zo is dus het idee van de Power Unlimited Game Awards geboren.

ZOENEN VAN LARA

Na een lange en intensieve voorbereiding was het half februari dan eindelijk zover. Tijdens een spetterende avond vol muziek (rapper Dev Rhymz) en dans (acrobatiek van dansgroep Corpus) werden de elf Game Awards op professionele wijze uitgereikt door Danny Rook (zie ook de Profcheck op pagina 22 en 23) en zijn charmante assistente Lara Croft.
Alle winnaars kregen een fraaie Power-award en drie dikke zoenen van Lara als 'beloning' mee naar huis. Jullie begrijpen het al, de eerste Power Unlimited Game Awards-avond was een groot succes dat volgend jaar ongetwijfeld weer zal worden herhaald.

Tralalalalala! Dev Rhymz opent de avond met vrolijke Suriname-rap.

Michel (Atoll Soft) krijgt een prijsje van Lara.

Trotse mannen van Sony.

Jelle (Electronic Arts) dankt alle kopers van FIFA 98.

De officiële uitslag

DE LEZERS VAN POWER UNLIMITED KOZEN

Het beste spel van 1997 (alle systemen)
1. Tomb Raider 2 (PSX)
2. GoldenEye 007 (N64)
3. Carmageddon (PC)

De beste spelcomputer van 1997
1. Nintendo 64
2. PlayStation
3. PC

Het beste Nintendo 64-spel
1. GoldenEye 007
2. Turok: Dinosaur Hunter
3. Mario Kart 64

Het beste PlayStation-spel
1. Tomb Raider 2
2. Formula 1 '97
3. Final Fantasy VII

Het beste Saturn-spel
1. Resident Evil
2. Duke Nukem 3D
3. The Lost World

Het beste PC-spel
1. Carmageddon
2. Tomb Raider 2
3. Blade Runner

DE NEDERLANSE SPELLENBRANCHE KOOS

De beste advertentiecampagne van 1997
1. Blade Runner (Atoll Soft)
2. Duke Nukem 3D PlayStation (Contact Data)
3. Atlantis (R&P)

Het meest succesvolle spelplatform van 1997
1. PlayStation
2. PC
3. Nintendo 64

Het best verkochte consolespel
1. FIFA 98 (PSX)
2. Formula 1 '97 (PSX)
3. GoldenEye 007 (N64)

Het best verkochte PC-spel
1. Tomb Raider 2
2. Red Alert
3. Carmageddon

Het beste gamesverkoopkanaal van 1997
1. Dixons
2. Free Record Shop
3. Bart Smit

Ze stonden in de rij voor een zoen van Miss Lara Cro

Atoll Soft's Zirka kan haar geluk niet op.

Dixons tegen Microsoft: "Wat is-ie mooi, he?"

RESIDENT EVIL 2

Resident Evil 2 is misschien wel de wreedste game die dit jaar wordt uitgebracht. Waarom? Er bestaat volgens mij geen ander spel dat je zo de stuipen op het lijf jaagt.

NIEUW DUO

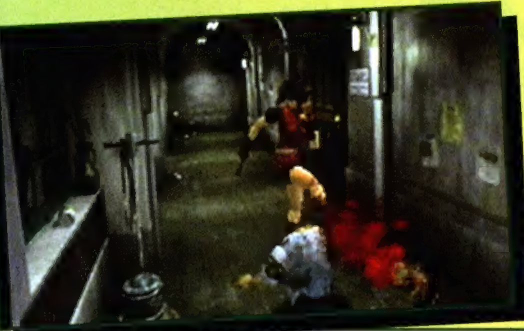
De oude characters zijn vervangen door twee nieuwe personages, namelijk Leon Kennedy, een rookie bij het Raccoon Police District en Claire Redfield, het zusje van S.T.A.R.S.-member Chris (die in deel 1 een hoofdrol vertolkte).
De ellende begint weer opnieuw wanneer de mensen van de Umbrella Corporation met een kersvers virus aan het experimenteren geslagen zijn.
En had je voorheen alleen te maken met monsters in en rondom het landhuis waar Umbrella haar laboratorium gevestigd had, nu moet je zo'n beetje het hele stadje uitroeien om heelhuids uit de strijd te komen.

BIGGER AND BETTER

Wat kun je verwachten? Allereerst natuurlijk de sterk verbeterde graphics. Zowel de characters als de achtergronden zien er nog beter, scherper en realistischer uit. Ook de monsters hebben een complete make-over gehad en zijn nu tot overmaat van ramp ook een stuk slimmer geworden. Tevens kun je ze van je wegduwen, wat je weer een hoop kogels scheelt. Wanneer ze je onverhoopt toch een aantal malen goed te grazen nemen, wordt duidelijk zichtbaar aan je lichaamshouding dat je gewond bent.
Het mooiste van alles is, dat wanneer je een game hebt uitgespeeld met het ene personage, je het spel kunt saven, waarna je met het andere character diezelfde game met een ander scenario en enkele nieuwe vijanden kunt spelen. Je kunt dus niet twee, maar vier verschillende games spelen met Leon en Claire!
Verder wordt er goed vastgehouden aan de succesformule van deel 1; een intrigerend plot, spanning en sensatie, heerlijke wapens, een grote hoeveelheid puzzels en veel lugubere monsters.
RE 2 is horror in z'n puurste vorm en reken er maar op dat dit een ware classic zal worden. Volgende maand een complete review van Resident Evil 2!
SKATE











UITSLAG FIFA

Ook zo benieuwd of Nederland wereldkampioen voetbal wordt? Of gaat outsider België er sneaky met de cup vandoor? Vele honderden voetballiefhebbers deden mee aan de Electronic Arts/Intertoys/Power Unlimited-wedstrijd rond FIFA Road To World Cup 98, in de hoop de WK live mee te kunnen maken.



De vijf gelukkige prijswinnaars van de twee toegangskaarten voor een wedstrijd van Oranje op het WK zijn: Lennie Sieling (Bergum), Tjerk v.d. Berg (Dokkum), Rudy Kluts (Leiden), Anton Beeks (Kessel-Eik) en Maikel Konings (Hoeven).
De overige 150 winnaars van de WK 98-ballen en FIFA-poloshirts krijgen hun prijs zo spoedig mogelijk thuisgestuurd.

POWERBOAT GOODIES

Op pagina 34 en 35 stapt Mark B. vol goede moed in een tweetal Powerboats (voor PC en PlayStation).
Zo'n Powerboat is vergelijkbaar met een Formule 1 wagen, maar dan zonder wielen en in een waterdichte uitvoering.
Of Mark het droog heeft weten te houden lees je verderop, hier geven wij, mede namens distributeur Bomico, alvast een paar fraaie Powerboat-goodies weg.
Wil jij in aanmerking komen voor een van de tien **Powerboat-duikershorloges of t-shirts**, stuur dan onder vermelding van 'Powerboat' een briefkaartje naar Power Unlimited, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam.

E-mailen mag ook:
power@bpa.nl.

Vergeet je naam, adres en telefoonnummer niet. De winnaars krijgen hun prijzen automatisch in huis.





TECH TALK

Helemaal opgefrist na een lange vakantie, is Bjørn weer het hi-tech gamescircuit ingedoken en komt deze maand weer met het heetste hard- en software nieuws.

Op de DigitalMedia World Expo in Tokyo was Matsushita's **M2** na een lange afwezigheid opnieuw te zien, al was de machine vermomd als niet-spelgericht. Van de vijf softwaretitels die werden gedemonstreerd, waren er slechts twee als games te bestempelen. Van die twee was de meest indrukwekkende een dolfijnspel dat duidelijk de kracht van de 64-bit machine toonde in de transparant-effecten. Ook de analoog bestuurde joypad werd hierbij gedemonstreerd.
Door toevoeging van MPEG1 hardware kan full-screen video worden afgespeeld en er is een mogelijkheid ingebouwd om de machine op een LAN netwerk aan te sluiten. Hiermee onderstreept Matsushita dat men zich vooral richt op de markt van professionele gebruikers.





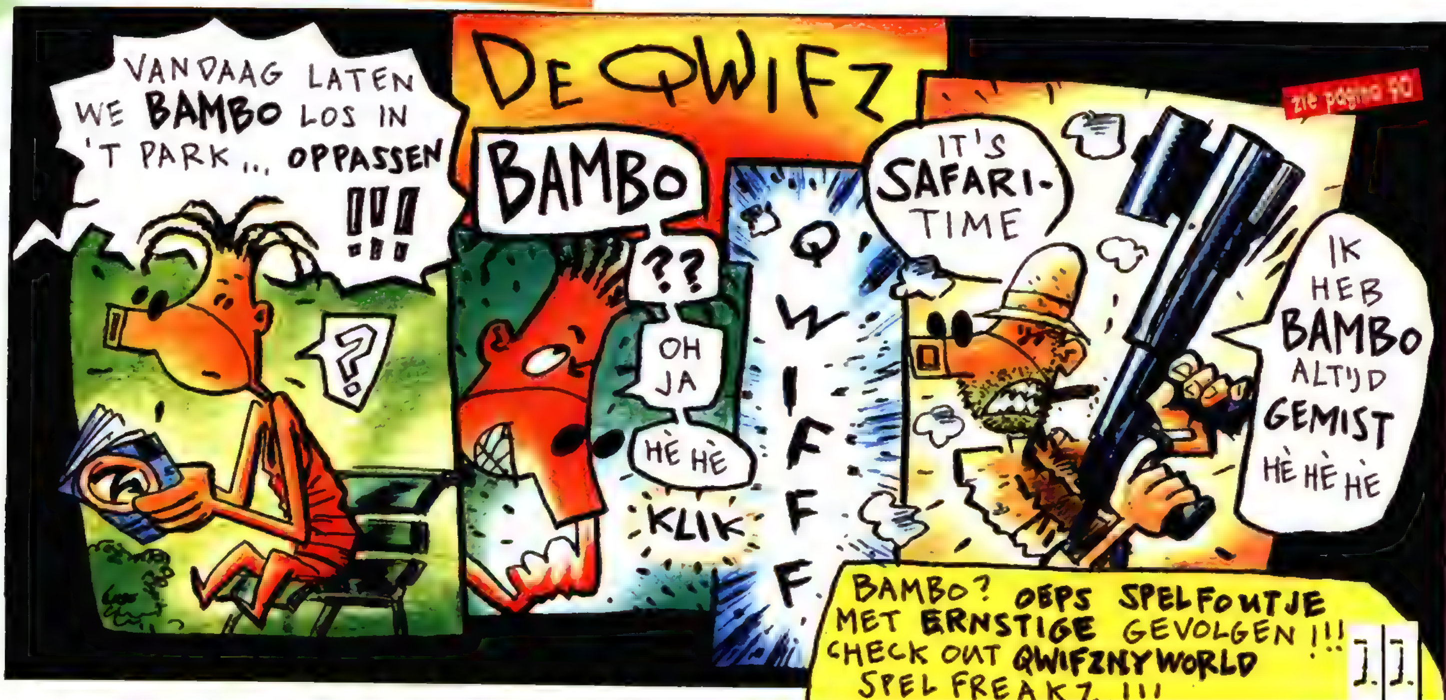
Op de Space World beurs in Tokyo was Nintendo de grote publiekstrekker. Niet alleen de vertoning van de **64DD** lokte kijkers naar de stand maar ook spellen als **Zelda, Yoshi's Story en Pikachu Genki De Chu** bleken populair. Pikachu is een verlengde van de Pocket Monsters serie, een produkt dat in Japan de best verkochte Gameboy-titel ooit is. Met Pocket Monsters voor de N64 is misschien wel het vreemdste stukje hardware geproduceerd. Door middel van een add-on die in de joypad wordt gestoken kunnen vier Pocket Monster Game Boy cartridges worden aangesloten, waarna deze elkaar in een 3D-wereld te lijf kunnen gaan.



Pikachu brengt ook zijn eigen hardware mee, namelijk een koptelefoon en microfoon met stemherkenning. Hiermee kun je met je eigen stem met Pikachu communiceren. De hardware herkent dan wat je zegt en vooral hoe je het zegt. Ga je bijvoorbeeld tegen Pikachu schreeuwen, dan wordt hij bang en gaat hij in de achtergrond met vlindertjes spelen. Rare jongens, die Japanners.

Ja ja, de Saturn 2 heeft weer eens een nieuwe codenaam: **Katana**. Met de nieuwe naam komen natuurlijk ook nieuwe snufjes en een nieuwe strategie. Sega zal niet de enige zijn die de Katana op de markt zal brengen. NEC bijvoorbeeld, die ook VideoLogic's PowerVR2 technologie voor de Katana zal leveren, gaat onder eigen naam een versie van de console uitbrengen. Het lijkt nu zeker dat het hart van de Katana gevormd gaat worden door de Hitachi SH4 CPU, vooral omdat het hierbij mogelijk is om speciale functies in de processor te bouwen, net als bij Intel's MMX. Deze functies - waaronder traject-calculaties en realtime lichtberekeningen - zouden het mogelijk maken om matrix transformaties uit te voeren op hoge snelheid. Een Sega insider voegde daaraan toe dat resoluties mogelijk worden tot 640x240 met een refresh rate van 60 frames per seconde.
Katana zou ook D3D drivers gebruiken om snelle conversies van PC games te maken en vice versa. We zullen hier nog wel even op moeten wachten, want de Katana staat pas voor 1999 gepland.

Hoewel er de laatste tijd enorm veel aandacht wordt besteed aan hardwarematige 3D graphics-accelerators lijkt het op softwaregebied een beetje stil te staan.
Microsoft en SGI hebben een overeenkomst gesloten om daar verandering in te brengen, zij het na de eeuwwisseling.
De API's (Application Programmer Interface) die nu worden gebruikt, respectievelijk Direct3D en OpenGL, zullen worden samengesmolten in een nieuwe API en zal de naam **Fahrenheit** dragen. Dit is voor zowel de gamers als de developers goed nieuws.
BJØRN



X-WING VS TIE FIGHTER
BALANCE OF POWER

Het gebeurt zelden dat zo snel na een release van een game, wordt ingespeeld op de opmerkingen van de gamers. Lucas Arts heeft de kritiek op X-Wing VS Tie Fighter echter serieus genomen.

KLANT IS KONING

X-Wing VS Tie Fighter kreeg overal lovende reviews met dien verstande dat het wel een echt multi-player spel was. Met de single missions kwam je er als Star Wars-junk bekaaid af.
Wel, de klant is koning moeten ze bij Lucas-Arts gedacht hebben, want nu is er Balance Of Power, een add-on die een complete nieuwe gameplay biedt met verse campagnes en een unieke verhaallijn.

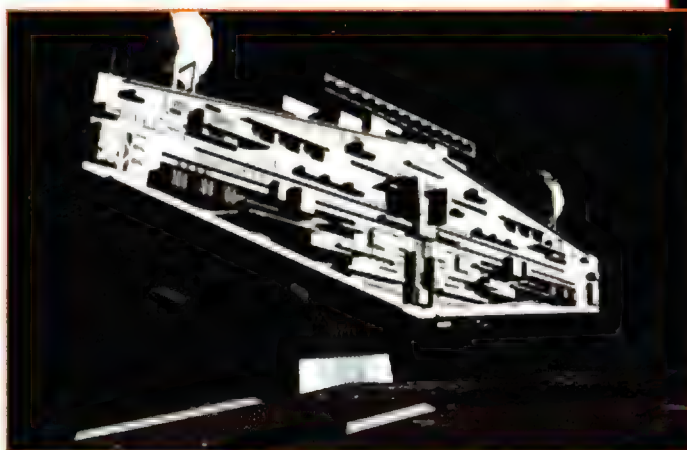
VERBETERINGEN

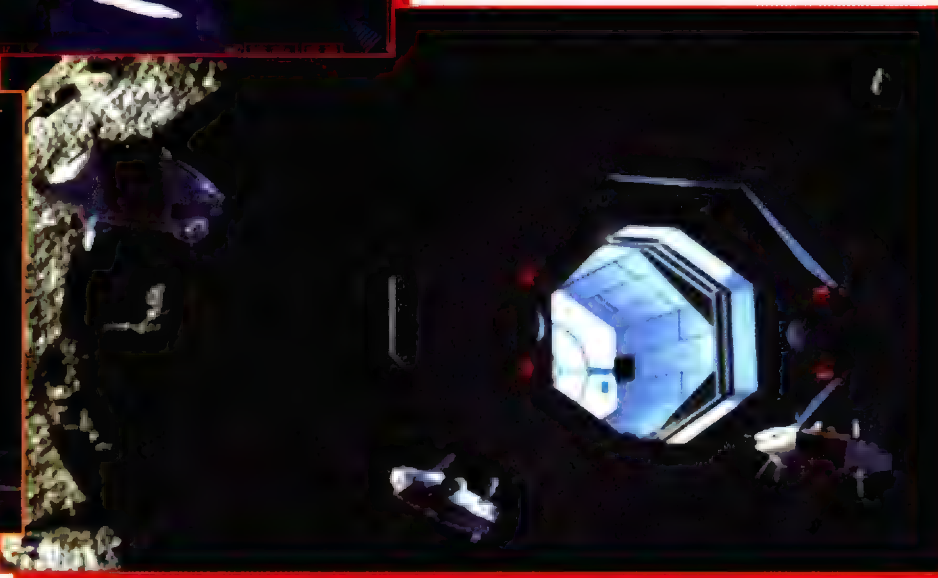
Balance Of Power biedt twee geheel nieuwe campagnes. Beide zijn te spelen als multi-player of als single-player, waardoor het gemis van voldoende single-player fun meteen van de baan is.
Een andere verbetering is dat je nu ook tijdens de missies kunt saven, en dat is nodig want de missies zijn vrij pittig.
Een ander pluspunt is dat je nu ook in een B-Wing kunt vliegen, hetgeen ontbrak in het origineel. Nog steeds missen we de TIE-defender maar daarentegen kun je het, na een fiks aantal missies, wel opnemen tegen een Super Star Destroyer. Dit vliegende bakbeest is groot en een zeer uitdagende tegenstander.
Balance Of Power ondersteunt bovendien 3D-hardware dus met een 3D-kaart is het helemaal smullen geblazen.

JAN









XENOCRACY

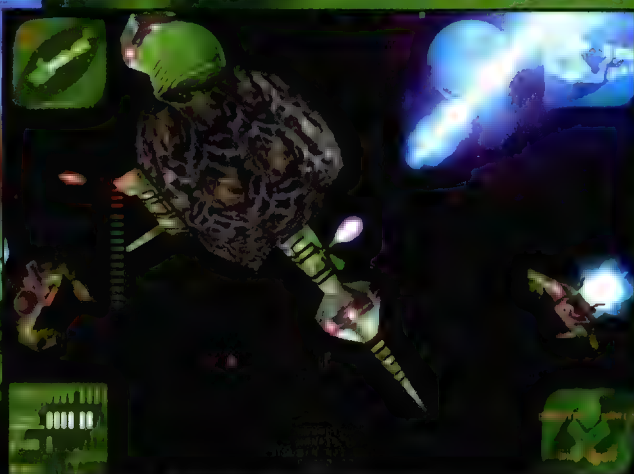
Grollier brengt binnenkort een space shoot'em up op de markt met een titel waar je geheid je tong mee verstuikt: Xenocracy.

HELE VERRE TOEKOMST

Xenocracy is een shoot'em up met veel verhaal en strategie maar ook plenty harde actie. De producenten wilden echter meer dan alleen wat bruut knalwerk. Het spel moest een sterk plot bevatten en in die opzet zijn ze volgens mij geslaagd.

Xenocracy speelt zich af in het jaar 10.600! De naties van het UPN (United Planetary Nations), Earth Dominion, Mars Combine, Venus Alliance en Mercury League vechten onderling kleine oorlogjes uit. Inzet: de talloze mijnkolonies in het zonnestelsel. Het is jouw taak als aanvoerder van de UPN-vredestroepen om de ruzies tussen de planeten te sussen. Dus als Mars Venus aanvalt, schiet jij Venus letterlijk en figuurlijk te hulp.



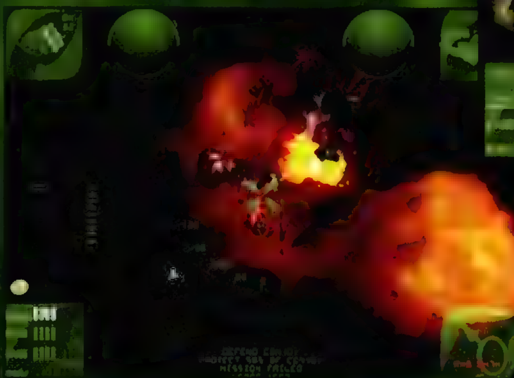


DUISTERE SFEER

Xenocracy kent twee modes: Arcade en Simulation. In Arcade gaat het puur om schieten. Haal zoveel mogelijk schepen neer. Punt uit. De Simulation mode vergt beduidend meer van je hersens. Strategie speelt een grote rol. Je beïnvloedt namelijk de economische en politieke balans tussen de vier planeten door steeds de juiste missies te kiezen en deze tot een goed einde te brengen. De missies zijn niet eenvoudig. Eén goede hit en het is over met de pret. Xenocracy ziet er absoluut prachtig uit en kent een duistere cyber-sfeer. De interface is erg spacy en toch duidelijk, de ruimteschepen en de omgeving zijn 'really out of this world'.

De PC- en de PSX-versie van Xenocracy liggen in april in de winkels.

J.J.







UITSLAG ALIENS WEDSTRIJD

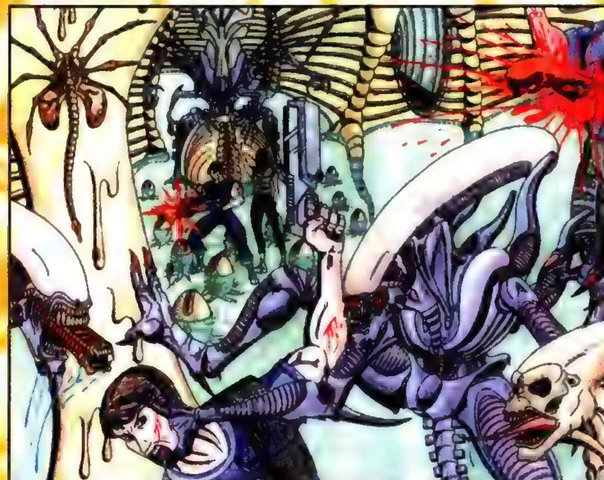
Als wij jullie vragen om tekeningen in te sturen, dan zullen we dat weten ook! Stapels Alien-kunstwerken kregen wij op het bureau en de mooiste hebben wij hier voor jullie afgedrukt.

DIT ZIJN DE WINNAARS:

1E PRIJS (ALIEN SAGA VIDEO BOX):
Paul van Rijn.

2E PRIJS (ALIEN PAKKET):
Rachid Pardo, Dennis Moreno, Paul Klaver, Evie Favoreel, Ewon Cooman.

3E PRIJS (T-SHIRT):
Jens van Kempen, Roy Kouthoofd, Jan Kneepkens, Jarl van Maltha, Mike Bouten.



MGM & Electronic Arts

Naar aanleiding van de prille samenwerking tussen filmgigant MGM en softwarehuis Electronic Arts, viel er onlangs een uitnodiging op de mat voor een trip naar Los Angeles waar een aantal nieuwe games werd gepresenteerd.

TOMORROW NEVER DIES

Na het succes van Goldeneye zat het er natuurlijk dik in: een nieuwe Bond game. Het spel moet in het najaar verschijnen onder de titel Tomrrow Never Dies - The Mission Continues. Opvallend is dat vooralsnog gekozen is om deze nieuwe 007 uit te brengen voor PlayStation en PC, al zijn er wel plannen om de game in een later stadium op de N64 te releasen. Het team van Black Ops, vooral bekend van Treasures Of The Deep, neemt voor dit spel de honneurs waar.

Het spel is dan ook meer te typeren als een 'overall' Bondgame, dan dat het de sfeer van de laatste film probeert te treffen. Het team van Black Ops is bij het maken van het spel uitgegaan van typische actiescènes die de diverse Bondfilms kennen en hebben daar verschillende spelelementen omheen gebouwd. Zo heeft men voor de diverse missies verschillende engines gebruikt. Denk daarbij aan skiën, waarbij je op de hielen gezeten wordt door 'bad guys' op lange latten, autorijden in een klassieke Bond bolide vol technische snufjes (rocket launcher, mitrailleur, rookbommen etc.) en vliegen.



Afwijkend aan het spel is dat de game verder gaat waar de film is opgehouden. Met een geheel nieuw bedachte verhaallijn met bekende en oude karakters duikt de speler in tien missies vol klassieke Bond taferelen.

Ook zijn er onderwater-missies waarbij de speler naast duiken ook in een speciaal door Q ontworpen auto kan varen.

Ook valt er het nodige te Quaken in de zogenaamde snipe missies waarbij echo's van Goldeneye weer doorklinken. Voor Bond fans echt iets om naar uit te kijken.

ROLLERBALL

Een ander spel waar helaas nog heel weinig over bekend is, is Rollerball. Het spel, voor PlayStation en Nintendo 64 is gebaseerd op een cultfilm uit 1975 en nog in zeer premature staat, maar kan erg spectaculair worden.

De naam doet wellicht denken aan Rollerblade en als je dat spel kent, weet je ongeveer wat je te wachten staat. Rollerball vertelt het verhaal van een zeer gewelddadige sport in de toekomst waarbij twee teams in een arena elkaar proberen af te troeven door een ijzeren kogel in het doel van de tegenstander te krijgen.

Echter, er zijn geen regels. Iedereen mag iedereen omver beuken, schoppen, slaan en zelfs moord is niet uitgesloten. Het spel moet, net als de film keihard worden. Met veel bloed, explosies, en realistisch duw- en trekwerk.

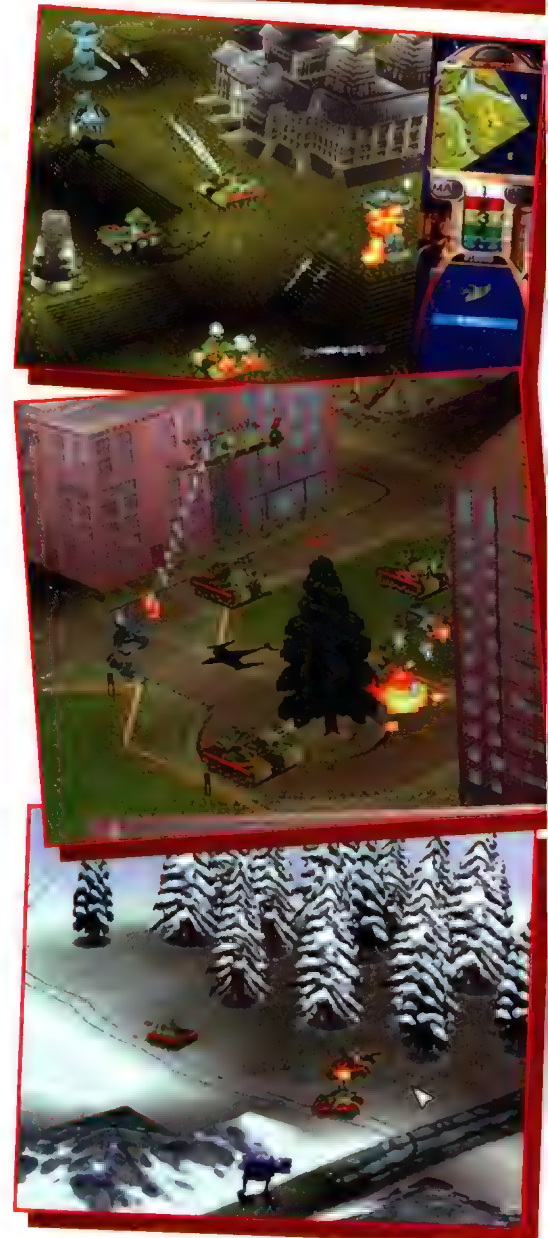
WARGAMES

WarGames, de derde nieuwe titel van MGM/EA, zal uitkomen voor PC en PlayStation. Het betreft eigenlijk twee totaal verschillende spellen.

WarGames voor de PC is meer een strategische Wargame, waarbij je voortdurend missies krijgt, troepen moet opbouwen en de vijand moet vernietigen. De resources zijn in dit spel hackers die virussen hacken om de tegenstander te dwarsbomen of nieuwe units te stelen via de computer.

Het spel kent schitterende licht- en weerseffecten, volledige 3D (je kunt je troepen vanuit iedere hoek bekijken), een vernuftige AI en heel veel units.

De PlayStation variant is meer actie georiënteerd en houdt zich niet bezig met het bouwen van units. Als spe-



ler zit je veel dichter op je units waarbij je je als het ware midden in het strijdgeweld beweegt.

RETURN FIRE 2

Ook van Return Fire 2 wordt veel verwacht. Het spel, op Playstation en PC, is een arcade achtige game met strategische elementen. Je moet hierbij niet denken aan het opbouwen van troepen of het winnen van resources, maar meer om echt strategisch inzicht.
De makers beschrijven het spel simpel als 'capture the flag' en dat is nu precies waar het om gaat. Echter de vlag van je tegenstander bevindt zich in een zwaar bewapende basis omringd door vele andere, nog zwaardere bewapende basissen. Je begint als speler met een vast aantal units, die per missie kunnen verschillen. De units bestaan meestal uit een aantal tanks, een jeep, een helicopter en een jet. Alleen de jeep kan een vlag pikken en naar jouw basis terugbrengen. Hiervoor zul je eerst met je tanks en jets vijandelijke wachttorens en basissen moeten hebben uitgeschakeld en natuurlijk de juiste flagtower moeten hebben ontdekt. Je tegenstander probeert natuurlijk hetzelfde.
Het spel is heel simpel van opzet, maar biedt enorm veel mogelijkheden. Zo kun je, als je eenmaal de vlag hebt gejat, evengoed nog worden neergeknald. Ook kun je niet zomaar van unit wisselen, en zul je eerst naar je basis terug moeten vliegen, om een andere unit te besturen.
Het spel oogt superbe met enorme 3D omgevingen. Zo kun je al rijdend over een heuvel in de verte een basis zien liggen, wat bijna net zo realistisch overkomt als in een film. Ook zijn de vette explosies, sneeuw en regen, adrenaline verhogende klassieke muziek en de gigantische lange speelbaarheid van dit spel ingrediënten waarmee waarschijnlijk hoog gescoord gaat worden. Al met al een fraaie oogst die EA voor ons in petto heeft.
JAN

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED



Oké,
we houden een flinke slag om de arm, maar in de volgende Power Unlimited hebben we alvast enkele pagina's gereserveerd voor de volgende (p)reviews: Resident Evil 2 (PSX), Alundra (PSX), Star Trek Pinball (PC), Bloody Roar (PSX), NHL Powerplay 98 (PC + PSX), Formula 1 '97 (PC), Theme Hospital (PSX), Indy 500 (PSX), Legacy Of Time (PC), Last Report (PSX), Deathtrap Dungeon (PC + PSX), Need For Speed 3 (PSX), Spearhead (PC) en nog veel, veel meer.
De Power Unlimited van mei ligt vanaf 24 april in de winkels.

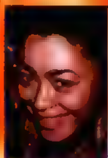
de redactie

Een baan als tester bij de Power Unlimited is natuurlijk het mooiste wat je kunt bereiken. Toch hadden onze redactieleden in hun jonge jaren hele andere toekomstplannen.



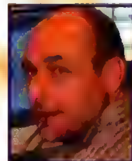
MARK B.

Onze 'all American boy' Mark heeft nu een afgetraind lijf maar dat was vroeger wel anders. Als tiener was Mark een echte cheeseburgers, popcorn en donuts-junkie. Zijn droom was ooit met een eigen hot-dog karretje in Central Park te staan en alles wat ie niet verkocht zelf op te eten.



NANCY

Filmster worden, dat leek Nancy de mooiste manier om haar geld te verdienen. Talent had ze genoeg, principes echter ook. Ze weigerde resoluut zich een weg naar de top te likken. Nou ja, schrijven over films is ook leuk, toch?



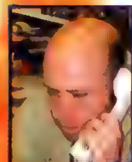
ED

Ed's vader en opa waren brandweermannen in Amsterdam. De hele familie rekende erop dat Ed de familie-traditie hoog zou houden. Maar helaas, Ed is kleurenblind, kortademig, bang voor water, heeft hoogtevrees, twee linkerhanden en claustrofobie en werd tot z'n grote teleurstelling afgetest.



ANDREAS

Dre wilde na z'n diensttijd als beroepsmilitair aan de slag maar bleek te intelligent om alle bevelen klakkeloos uit te voeren. En waar kan je als slimme, eigenwijze en ongedisciplineerde gast dan terecht? Bij de PU natuurlijk!



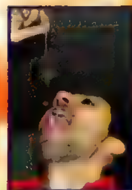
BAS

Bas had ooit een goedlopend hardrock café. Toen echter pal naast zijn pandje een rusthuis werd gepland moest hij de zaak opdoeken. Hoewel al z'n protestbrieven uiteindelijk niet hebben geholpen, kwam hij er op die manier wel achter dat ie een groot schrijverstalent had.



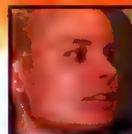
JAN

Schapenfokker op IJsland, dat zag Jan als z'n grote ideaal. Platvoeten, wintertenen en een wol-allergie brachten hem gedwongen op andere gedachten.



SKATE

Skate is een tijd professioneel gokker geweest. Erg succesvol was hij niet, zoals je kunt lezen op pagina 50. Heeft nu nog maar één droom en dat is dat 'Postcode-Henny' ooit eens bij hem voor de stoep staat.



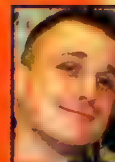
J.J.

J.J. bleek een veel te nette jongen om in de wereld van bodybuilders potten te kunnen breken. Aan zijn lijf geen polonaise van pillen en preparaten en dat kostte 'm z'n carrière. Heeft er wel een stevige hand van schrijven aan overgehouden.



KEES

Spelen in de NBA was ooit Kees z'n jongensdroom. Toen de schooldokter onze b-ball freak echter vertelde dat hij nooit langer dan 1.50 m zou worden, besefte hij dat z'n sportcarrière niet verder zou reiken dan aanvoerder van het peanutbal schoolteam.



RUBEN

Nieuwslezer bij het NOS-journaal, was het ideaal van Ruben. Helaas heeft hij nooit dat verschrikkelijke Zaanse dialect af kunnen leren. Gelukkig merk je daar bij het schrijven niets van.



THOMAS

Ook Thomas wilde altijd al bij de TV. En... ongelooflijk maar waar, hij is er in geslaagd z'n droom waar te maken en is op weg naar de top bij Veronica.



BJØRN

Bjørn wilde altijd al journalist worden. Dus ook hij heeft z'n droom waargemaakt. Alleen was het wel heel lang zoeken om een blaadje te vinden waar hij de deadlines op zo'n groffe wijze aan z'n laars kon lappen. De vraag is hoe lang Ed dit nog pikt.

power unlimited's

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

games top 10

POWER HITS

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige twee nummers de beste cijfers kregen:

NINTENDO 64

Diddy Kong Racing (januari)	9,2
Fighters Destiny (maart)	8,8
Mace (februari)	8,4
San Francisco Rush (februari)	8,4
Yoshi's Story (maart)	8,3
Duke Nukem 3D (februari)	8,1
WCW vs NWO (februari)	8,0

SATURN

Lost World (januari)	8,9
Quake (februari)	8,7
Sonic R (januari)	8,1

PLAYSTATION

Tomb Raider 2 (januari)	9,4
Actua Soccer 2 (maart)	8,9
Grand Theft Auto (januari)	8,8
Duke Nukem 3D (januari)	8,7
One (maart)	8,5
Rock 'n Roll Racing 2 (februari)	8,5
Red Alert (januari)	8,4
Frogger (januari)	8,4
Ghost In The Shell (februari)	8,3
Medievil (januari)	8,1
WCW vs The World (januari)	8
NHL 98 (januari)	8
Spawn (januari)	8
Tennis Arena (januari)	8

PC CD-ROM

Oddworld (maart)	9,7
Turok Dinosaur Hunter (januari)	9,6
Fall Out (februari)	9,3
Quake 2 (februari)	9,2
Nuclear Strike (januari)	9,2
Tomb Raider 2 (januari)	9,2
Jazz Jackrabbit 2 (maart)	9,1
Ultimate Race Pro (februari)	9,1
Treasures Of The Deep (januari)	9,1
Test Drive 4 (februari)	9
Wing Commander Prophecy (februari)	9
Dreams (januari)	9
Queen The Eye (januari)	8,9
MAX 2 (februari)	8,8
The Reap (januari)	8,8
Monkey Island 3 (januari)	8,8
Die By The Sword (maart)	8,8
Virtual Pool 2 (maart)	8,7
Red Baron 2 (maart)	8,7
Tender Loving Care (maart)	8,7
Lords Of Magic (maart)	8,6
Combat Chess (maart)	8,6
TOCA Touring Car (maart)	8,6
Balls Of Steel (maart)	8,6
Actua Soccer 2 (maart)	8,6
F22 (januari)	8,6
I-War (januari)	8,6
Starcraft (maart)	8,5
Pilgrim (februari)	8,5
Search And Rescue (januari)	8,5
Zork Grand Inquisitor (januari)	8,5
Riven (januari)	8,5
Of Light And Darnkess (maart)	8,5
LED Wars (maart)	8,4
Pro Pilot (maart)	8,4
Cart Precicsion Racing (februari)	8,4
Sign Of The Sun (februari)	8,3
Postal (januari)	8,3
3D Ultra Pinball (januari)	8,3
Longbow 2 (maart)	8,2
Heavy Gear (maart)	8,2
AHX-1 (januari)	8,2
Project Paradise (maart)	8,1
Egypte (februari)	8,1
MK Trilogy (februari)	8,1
Soda Off Road Racing (februari)	8,1
World Football 98 (februari)	8
Need For Speed II SE (februari)	8
NHL 98 (januari)	8

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC). De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.bpa.nl/powerweb). Omdat de PowerTop-10/ DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je ook regelmatig oudere bugdet-titels tegenkomen. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

Wegens de ingezakte markt van Sega Saturn games, zullen we vanaf dit nummer geen Saturn Top-10 meer plaatsen.

NINTENDO POWER TOP 10

1. (2) Diddy Kong Racing (N64)
2. (1) GoldenEye 007 (N64)
3. (-) Nagano Winter Olympics (N64)
4. (3) FIFA RTWC 98 (N64)
5. (5) Top Gear Rally (N64)
6. (-) James Bond 007 (GB)
7. (6) Mario Kart 64 (N64)
8. (-) Cruisin' USA (N64)
9. (-) Super Mario (N64)
10. (-) Lylat Wars (N64)

SONY PLAYSTATION POWER TOP 10

1. (2) Tomb Raider 2
2. (1) FIFA 98
3. (4) Crash Bandicoot 2
4. (6) TOCA Touringcar Ch.
5. (3) Final Fantasy VII
6. (-) Nightmare Creatures
7. (-) Cool Boarders 2
8. (-) Nagano Winter Olympics
9. (5) Time Crisis
10. (-) Resident Evil Director's Cut

PC CD-ROM POWER TOP 10

1. (1) Tomb Raider 2
2. (2) FIFA 98
3. (4) Quake 2
4. (-) Blade Runner
5. (-) Championship Manager
6. (3) Riven
7. (7) MS Flightsimulator 98
8. (6) Red Alert
9. (10) Age Of Empires
10. (-) F1 Racing Simulation



Verdwaald in de ruimte en je weet niet waar je heen moet? Gemene rotzakken hebben je bemanning ontvoerd en jou alleen achter gelaten in je ruimteschip. Hoewel, alleen? In je hoofd zit een handig apparaatje, je eigen SYM-chip, die je hersenen op commando in 'hyperdrive' zet. Deze chip gaat je helpen om jouw bemanning terug te krijgen. Hoewel het universum heel erg groot is en er vele gevaren zijn, moet je je doel bereiken. Prijs ƒ 79,95/BEF 1599 Verwacht: februari



Kun je maar geen genoeg krijgen van in je wagen stappen en zoveel mogelijk slachtoffers maken? Dan wacht nu een geheel nieuwe uitdaging. Ontwerp je eigen wagen, koop wapens en begin te racen. Jij hebt maar één ding voor ogen: geld verdienen met racen en het uitschakelen van je tegenstanders. Het geld gebruik je dan weer voor het ontwerpen van een nog betere wagen en de nieuwste wapens die je op die wagen monteert.
Prijs ƒ 69,95/BEF 1399 Verwacht in februari



De liefhebbers van adventures en games als Theme Park & Civilization, kunnen hun hart ophalen met dit volledig NEDERLANDSTALIGE SPEL. Kies uit het bouwen van machines, fabrieken, huizen, enz. Houd de bevolking tevreden door genoeg bier te brouwen en kermissen te houden. Ga met de dwergen opzoek naar de verdwenen tempels, maar daar moeten wel in totaal 180 raadsel voor opgelost worden. (Volledig NL) Prijs 59,95/BFR 1199

M(nd Media
it's a mind game

Postbus 7004, 6700 CA Wageningen
tel 0317 - 422224 fax 0317 - 426418



Phenomena is dé uitbreiding voor Quake II: nieuwe storyline; 26 nieuwe levels, incl. icecaves, jungle & Juggernaut complex; nieuwe monsters, nieuwe wapens, enz... Prijs ƒ 49,95/BEF 999



Semper F1 is geïnspireerd op de akties van het amerikaanse leger. Voer het bevel over denkbeeldige oorlogen in o.a. Bosnië, Cuba, het Midden Oosten, enz. Met nederlandse verpakking en handleiding. Prijs ƒ 99,95/BEF 1999 Verwacht begin maart



Air Warrior III, de lang verwachte opvolger van Air Warrior II, nieuwe vliegtuigen, nieuwe missies uit de tijd van de Slag om de Pacific. Met nederlandse verpakking en handleiding.
Prijs ƒ 99,95/BEF 1999 Verwacht begin maart.



Crazy Voetbal: niet de beste maar de allerbeste voetbalspelen hebben een plaats veroverd op Crazy Voetbal. Alle bekende voetbalspelen zoals bijvoorbeeld: Fifa Soccer 98, Sega World Voetbal en Kickoff 98 zijn aanwezig. Prijs ƒ 19,95/BFR 399



Reis in deze VOLLEDIG NEDERLANDSTALIGE adventure door de tijd. Reis terug naar de tijden van Maya's, doe onderzoek bij de ruïnes van Atlantis, of breng een bezoek aan Tibet. Beyond bevat tientallen puzzels & raadsels, alle oplossing liggen verspreid over de hele wereld. Dit betekent dat je zelf een bezoek aan het huidige Vaticaan in Rome moet brengen om een antwoord te krijgen op alle vragen. (2 cd-roms, volledig nederlands) Prijs ƒ 79,95/BEF1499 Verwacht in februari.



Een ramp heeft zich voltrokken en een epidemie is verspreid over de hele wereld. Het medicijn, LED -Liquid Evolution Drugs- is die tijd hetzelfde als geld: wie LED kan maken verdient goud geld. Meerdere bedrijven proberen controle te krijgen over de productie van LED, ten koste van alles en iedereen. Als eigenaar van een LED fabriek moet je jouw positie versterken ten koste van je tegenstanders. Huur legers, koop wapens, bouw fabrieken, havens, vliegvelden, enz. Zowel in het nederlands als in het engels te spelen! Prijs ƒ 59,95/BEF 1199. Verwacht in januari.



Crazy Race bevat de meest volledige collectie Race spellen die ooit op cd-rom is uitgebracht, oa. Sega Rally, Megarace II, Grandtheft Auto, Cyclemania, Need for Speed II, Road Rash, Power F1, Destruction Derby, I Go Crash, Necrodome, Daytona de luxe, Eat My Dust,. Prijs ƒ 19,95/BFR 399 Verwacht in maart.

VERKRIJGBAAR BIJ
BIJNA ALLE
CD-ROM VERKOOPPUNTEN
IN NEDERLAND & BELGIË

SCREAM 2

Nog geen jaar nadat Wes Craven ons blij maakte met Scream brengt hij de sequel ervan uit. Dat was wel te verwachten want de killers uit deel 1 merkten al op: "you gotta have a sequel these days!"







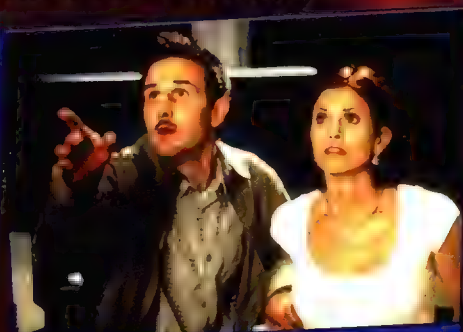
Meestal laat Craven de opvolgers van zijn films aan andere regisseurs over. Maar Scream was waarschijnlijk te leuk en een te grote uitdaging om niet zelf te doen.
Dat wil overigens niet zeggen dat Scream 2 beter is dan het origineel maar het is zonder meer een leuke film voor mensen die deel 1 konden waarderen.
Scream 2 gaat door waar Scream ophield. Het is twee jaar nadat half Woodsboro werd uitgemoord door het vriendje van Sidney Prescott. Zij heeft haar leven weer redelijk op orde; ze studeert in een andere stad en heeft een nieuw vriendje.

HUMOR

Alles gaat goed, totdat er van de bloedbaden in Woodsboro een bioscoopfilm wordt gemaakt (Stab!). Daarmee beginnen ook de moorden weer, inclusief de telefoontjes, het masker en het enthousiaste gehak met messen.
Het lijkt erop dat iemand eigenhandig een vervolg op de gebeurtenissen probeert te maken. Een mooie gelegenheid voor alle overlevenden uit Scream om elkaar weer eens te ontmoeten, maar erg gezellig wordt het niet.
Randy, de horrorfilmgek uit deel 1 die aan dezelfde universiteit als Sidney studeert, vreest het ergste want in sequels is de bodycount meestal hoger en wordt er veel meer bloed vergoten dan in het origineel.
Humor heeft Scream nog steeds. Werd in deel 1 het hele horrorgenre op de hak genomen, deel 2 maakt vooral het origineel belachelijk. De nieuwigheid is er nu wel een beetje af, zodat dit niet altijd even leuk uitpakt. Maar Randy krijgt wel gelijk. Zo werkt het nu eenmaal in sequels.
www.dimensionfilms.com/Scream2/
Vanaf 2 april in de bioscoop.

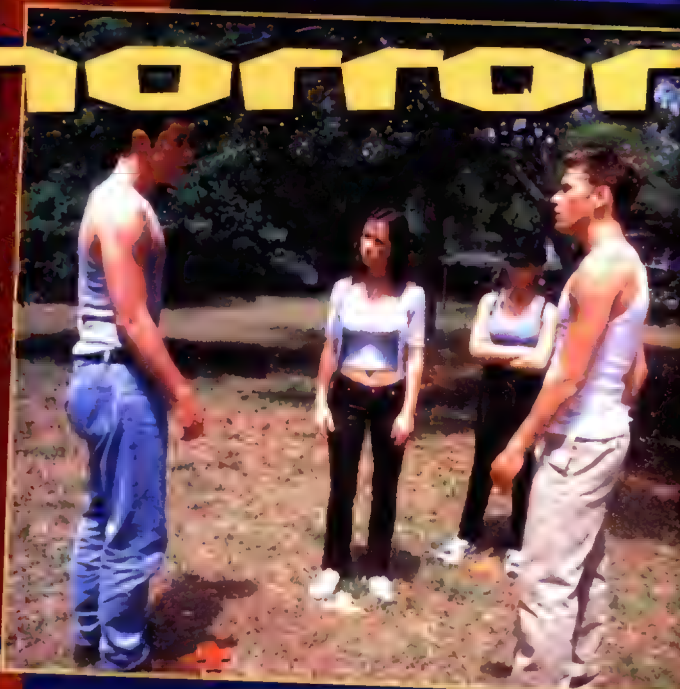






Meer horror

Het lijkt erop dat het horrorgenre waarin jongeren een hoofdrol spelen, nieuw leven wordt ingeblazen. Vanaf begin maart draait namelijk ook **I Know What You Did Last Summer** in de bioscopen.
Hierin draait het om vier tieners die net eindexamen hebben gedaan en om dit heuglijke feit te vieren een nachtelijk autoritje maken. Daarbij rijden ze een onbekende man aan.
Uit angst voor moord opgepakt te worden besluiten ze z'n lijk in zee te dumpen, maar ze merken op het laatste moment dat hij niet dood is. Te laat, het lichaam zinkt al naar de zeebodem en het viertal spreekt af nooit meer over het voorval te praten.
Een jaar later begint een moordenaar bewapend met een grote vishaak echter toe te slaan in hun rustige vissersdorpje. Het lijkt erop dat het lijk dat geen lijk was, wraak komt nemen. En niemand die de vier tieners gelooft...



SHORTS

Holy shit, Marky Mark is een nieuw leven begonnen. Dat hij zich niet meer met hiphop bezig houdt, wisten we al. Tegenwoordig probeert Marky het als filmster wat hem een paar rollen in onder andere The Basketball Diaries opleverde. En het gaat goed met z'n nieuwe carrière: MM speelt de hoofdrol in **Boogie Nights**: een film in seventies/eighties-stijl over een groep mensen die pornofilms maakt. Boogie Nights is een erg lange film met hilarische beelden, bijna geen geslachtsdelen en Marky als pornoster! **19 maart in de bioscoop** (zie ook www.boogienights.com)





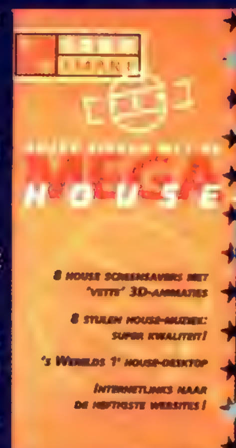
Van de film Stargate (die de laatste maanden erg vaak op tv te zien was) werd een tv serie gemaakt die in Amerika lange tijd veel succes had. Veronica gaat **Stargate SG1**, zoals de serie heet, waarschijnlijk ook op de buis brengen. Als voorproefje komt eind maart de pilot op koop- en huurvideo uit: **Children of the Gods**. Het Amerikaanse leger heeft met hulp van wetenschapper Daniel Jackson ontdekt dat een oude poort toegang tot andere planeten blijkt te bieden en tijdens een eerste tocht vinden ze een andere beschaving die Jackson zo bevalt dat hij daar blijft. In Children of the Gods komt het leger hem opzoeken omdat een groep aliens via de poort naar de Aarde is gekomen. En ze hebben slechte bedoelingen. Jackson is ondertussen in het bezit gekomen van een plattegrond waarop Stargates in het hele universum staan en boldly gereisd kan worden naar waar no man has ever gone before, zonder warpspeed te gebruiken.

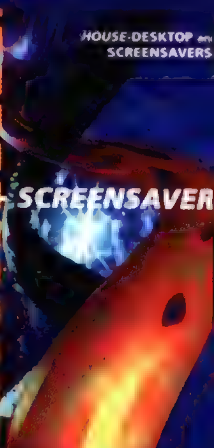




SOUNDS

Er zijn een hoop verschillende programmaatjes om je computer mee 'op te leuken'; je kunt geluidjes invoeren, de standaard lettertypes van Windows veranderen of een smiley van je cursor maken.
De **Mega House Screensaver** (Soho Technology) bespaart je de moeite om het Web af te speuren naar dit soort software. Al deze leuke gadgets zijn op een schijfje gezet, samen met de house screensavers, zoals je uit de titel begrijpt.
Die screensavers komen in de smaken dance, trance, techno, mellow, acid, ambient, jungle en gabber, die je met of zonder muziek op je harde schijf kan installeren.
Zonder muziek bestaat de screensaver uit een veelkleurige achtergrond (voor elke smaak een andere) met een daarin rondzwevend icoon. De achtergronden kun je ook als desktop, opstart- of afsluitscherm installeren. Geheel in stijl kun je daarnaast de standaard icoontjes die je op het bureaublad tegenkomt en de cursors veranderen. Zo kan je prullenbak het toxic waste logo krijgen en kun je het vraagteken dat meestal bij helpfuncties verschijnt, veranderen in een verdrietige smiley. Ook de standaard geluiden die bij foutmeldingen of het opstarten van een nieuw programma te horen zijn, kunnen een house-smaakje krijgen.
Als je nu ook nog het lettertype dat in de functiebalken gebruikt wordt, verandert in een lettertje dat beter bij je nieuwe desktop-patroon past en de tekstschermpjes felle kleuren geeft, heb je een redelijk bizarre computer gecreëerd. Maar je hoeft natuurlijk niet alles wat de Mega House Screensaver biedt op je harde schijf te gooien.
Je kan bijvoorbeeld nog wat bytes reserveren voor het materiaal dat op **De Lachende PC** (Soho Technology) staat. Dit schijfje staat vol met geluiden die je kunt gebruiken om de 18 standaard Windows-sounds te vervangen. Er zijn twaalf categorieën, waaronder House (veel Hakkuuh!-geroep), Ondeugend ('Denk je nog wel eens aan me?' met zwoele stem), Asociaal ('Ga je nou de rest ook verzieken?') enzovoort.
Elke categorie gebruikt andere opmerkingen bij het legen van de prullenbak, opstarten van een programma of een foutmelding ('Hallo, planeet Aarde?'). Niet allemaal zijn even grappig, maar je computer wordt er wel opvallender mee dan de doorsnee Windowsbak. (Tip; zet de geluiden op de computer van iemand anders en zie hem of haar langzaam zwaar gefrustreerd raken.)
Beide CD-ROM's kosten ƒ 29,95 en zijn te koop in de grote warenhuizen.





Gran T





















Het is inmiddels bekend: wil je scoren met een racegame op de PlayStation, dan moet je wel van zeer goede huize komen. Maar als er één game is die alles in zich heeft om de concurrentie ver achter zich te laten, is het wel Gran Turismo.

POWER TIP

Ren niet meteen naar de winkel, Gran Turismo verschijnt begin mei.

GEEN BEGINNEN AAN

Soms heb je van die spellen waarin zoveel te doen is, zoveel te zien is en zoveel te kiezen valt, dat je nauwelijks weet waarmee te beginnen.
Helaas was de versie van Gran Turismo die ik speelde niet voorzien van een handleiding en de hulpschermen in het Japans dus ga er maar vanuit dat ik in deze preview lang niet alle opties en mogelijkheden zal noemen. Ik denk overigens dat we dan wel vijf pagina's voor dit spel hadden moeten inruimen.



Dus als je je na het lezen van dit stukje afvraagt, 'zou dus of zo er ook inzitten', neem dan maar van mij aan dat het antwoord ja is, want volgens mij zijn alle denkbare opties en speelmogelijkheden in Gran Turismo aanwezig.

QUICK ARCADE

Oké dan, in gedachten houdend dat mijn opsomming verre van compleet zal zijn, doe ik een poging Gran Turismo aan jullie te presenteren.
Het spel is verdeeld in twee 'hoofdmodes': Quick Arcade en Gran Turismo.
Quick Arcade heet niet voor niets zo want dit is het gedeelte van de game dat je gelijk kunt gaan spelen. Ook hier zijn er verschillende opties mogelijk zoals: Single Race, Time Attack en Two Player Battle.
De wagens zijn verdeeld in drie klassen (A, B en C) afhankelijk van hun motorvermogen. De bolides zijn verdeeld over tien merken met naast de Aston Martin, TVR, Chrysler en Chevrolet de zes meest bekende Japanse typen: Toyota, Mazda, Nissan, Subaru, Honda, Mitsubishi. Van alle merken zijn drie à vier typen standaard beschikbaar en (daarmee komen we bij een van de sterkste punten van Gran Turismo) alle auto's klinken en rijden stuk voor stuk anders!

FENOMENALE REPLAY

Een andere optie die bij Gran Turismo niet onvermeld mag blijven, is de replay. Nog nooit heb ik een racespel gezien waarin de herhaling van de race zo schitterend in beeld werd gebracht.
Als je niet beter wist, zou je denken dat je







POWER TIP

Helaas was het niet mogelijk om van deze versie plaatjes te maken en moeten we het doen met beeld van de fabrikant. Die zien er natuurlijk super-gelikt uit maar neem van mij aan dat de graphics die je op je TV-scherm te zien krijgt ook prachtig zijn. Omdat ik de plaatjes niet zelf gemaakt heb, bij uitzondering geen bijschriften.

Turismo

een echte race op de TV zit te bekijken. Als je er ook nog commentaar bij had gehoord waarin jouw naam zou worden genoemd, dan had je helemaal het idee gekregen dat je 's middags op Zandvoort racede en 's avonds naar je eigen prestaties op Studio Sport zat te kijken. Werkelijk fenomenaal!

TEST-BAANTJE

In de Gran Turismo mode is naast een Time Trial en een Two Player battle een keuzemogelijkheid voor Spot Race, Special Event en GT League. De Spot Race en Special Event zijn vooral bedoeld om je skills te testen. De circuits zijn wat korter en bochtiger en met name de Special Events waar je 's nachts kunt rijden met allerlei soorten auto's (4WD etc.) is een lust voor het oog.
De 'main event' is echter de GT League die weer is onderverdeeld in vier cups. Het gaat echt te ver om alle verschillen tussen de races hier te specificeren maar neem van mij aan dat alles tot in de puntjes is verzorgd.
Voor je echter aan de GT League kunt beginnen, moet je een auto kiezen en ook hier zijn er weer zoveel mogelijkheden dat je echt dagen zoet bent om alles te checken.
Alle auto's zijn op vele manieren te tunen en wat daarbij opvalt is dat alles wat je aan je auto afstelt ook in de races te merken valt. De topsnelheid van je getunede auto krijg je niet in beeld (in de race wel natuurlijk) maar kun je zelf checken op een recht stuk circuit van 1 kilometer lengte, een echt testbaantje dus.



MONEY, MONEY, MONEY

Als je denkt dat je na het kiezen en eventueel tunen van je auto aan de GT League kunt beginnen, kom je van een koude kermis thuis. Je hebt namelijk nog geen rijbewijs! Om aan alle verschillende cups mee te kunnen doen, heb je namelijk drie licenties nodig die je weer kunt verdienen door in totaal zo'n twintig rijvaardigheidsproeven goed af te ronden. Ook iets wat ik nog nooit in een ander racespel ben tegengekomen, zo maak je een racespel dus origineel.
Als je dan eindelijk zover bent dat je echt kunt gaan racen, zul je merken dat het heel moeilijk is om met de besten mee te komen. Dikke kans dat dan je auto nog niet goed genoeg is afgesteld. Opnieuw de garage in dus. Een sterkere motor, betere vering, turbo enzovoort; het is allemaal in je wagen te monteren, alleen... dat kost geld!
Je start de GT League met een redelijk aantal duiten in je kontzak en de bedoeling is om door resultaten neer te zetten je kas te spekken en op die manier steeds betere goodies voor je bolide te kopen. Zit je goed in je slappe was dan kun je ook meerdere auto's kopen (ook tweedehandsjes) en je kunt zelfs auto's verkopen. Hoe dat alles precies werkt, wordt in het spel uitgelegd en in de handleiding die, naar ik heb vernomen, zo'n dikke vijftig pagina's zal beslaan; een flightsim waardig.



RIJGEDRAG

Zoals gezegd, zou ik nog wel drie pagina's kunnen vullen met alle opties en mogelijkheden van dit spel maar laten we het belangrijkste niet vergeten.
Een racegame kan nog zo mooi, origineel en uitgebreid zijn, als de wagens niet lekker rijden is alle moeite voor niets geweest. Het zal je echter niet verbazen dat in een game waar alles zo perfect in elkaar zit, ook de wagens heerlijk te besturen zijn.
Je hebt daarbij een standaardkeuze tussen 'Drift' en 'Racing' waarbij je auto in meer of mindere mate slippend door de bochten is te sturen. Maar ook met goed gebruik van de knoppen is het mogelijk om de bolides precies zo de bochten door te halen als jij dat wilt. In de handleiding schijnt zelfs een gedeelte van twaalf pagina's te worden ingeruimd voor het beschrijven van de verschillende rijtechnieken!

DE BESTE

Om de wagen te vinden die het prettigst in je vingers ligt, zul je veel moeten uitproberen. In totaal zijn er echt honderden bolides beschikbaar die werkelijk allemaal een tikkie anders rijden (ik heb er zo'n dertig gecheckt). Maar ook het tunen van je wagen heeft natuurlijk invloed op het weggedrag. Je kunt er dan ook zonder meer vanuit gaan dat je uiteindelijk die wagen vindt, koopt of tuned die precies zo rijdt als je altijd al heb willen rijden in een racegame.
Voeg daarbij de elf prachtige, lange, afwisselende circuits (waar ik ook nog een pagina over had kunnen volschrijven), de uitstekende graphics, het fraaie geluid en de waanzinnige hoeveelheid opties en je hebt de beste, meest complete en realistische racegame van dit moment!

RAPPORT

graphics 9^1
geluid 9^3
originaliteit 9^5
speelbaarheid 9^9

- Opties om van te duizelen
- Wagenkeuze om gek van te worden
- Rijgedrag om een natte broek van te krijgen
- Graphics en geluid om van te kwijlen

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,99 Bfr. ca. 2160
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

9^5

Gran Turismo wordt een hit, dat kan niet anders. Als dit spel de nummer 1 positie in de Power top 10 niet haalt, dan vreet ik m'n hele collectie racepetjes op!

Gran

Het ene racespel is nog niet uit of een ander flitsend exemplaar ziet alweer het licht. Een topper in spe is Gran Turismo (waarvan je een preview kan lezen op de volgende pagina's), een spel dat zonder moeite aanspraak kan maken op de kwalificaties 'jong', 'snel' en 'wild'. Een profcheck met Veronica-man Danny Rook leek ons daarom wel een passend idee.

TYPETJES

Bij Veronica denk je al snel aan schaars geklede dames aan het strand die een emmer water over een gespierde dude heengooien. Of aan zwoele, donkere, stoere mannelijke radio-stemmen die door de muziek heen praten op je radio.
Danny Rook is duidelijk anders. De vrolijke en sympathieke presentator van *Now TV* is niet stoer en ook niet trendy. Danny is een geinponem, een tikkeltje prettig gestoord, die vooral veel lol heeft in het werk dat hij doet en bovenal graag typetjes speelt.
Vooral dat toneelspelen heeft de laatste jaren steeds meer ruimte gekregen in zijn programma. Wie geregeld naar Now TV kijkt, weet dat hij zijn hand niet omdraait om in een uitzending vijf verschillende personages te spelen, ongeacht of dat nu een man of een vrouw is.
Als ik de promenade van de Holland Media groep in Hilversum oprij, ben ik dan ook zeer benieuwd hoe Danny mij zal ontvangen. In een jurk, verkleed als kabouter of gewoon als Danny?

MOOI & GEZELLIG

Danny heeft voor de gelegenheid zijn kostuums thuisgelaten en nog voordat ik de PlayStation heb geïnstalleerd, begint hij honderduit te praten over games.
"Ik heb net twee maanden geleden een PlayStation gekocht," vertelt Danny. "Vooral Hercules vind ik hartstikke leuk om te spelen. Het ziet er mooi uit en het is vreselijk verslavend. Van dat soort games hou ik wel. Ik heb laatst ook Croc gekocht, maar daar werd ik helemaal misselijk van. Erg mooi hoor, dat 3D en alles, maar dat is aan mij dus niet besteed. Het speelt zo lastig. Wel, dat spel heb ik dus maar weggegeven."
Pardon? Weggegeven? Nou ja, er zijn er genoeg die anders over Croc denken, maar Danny heeft tenminste een kritische mening over games en dat zien we bij Power Unlimited graag. Sterker nog, Danny heeft een zeer uitgesproken mening over games. En of je het nu met hem eens bent of niet, hij weet zijn mening wel helder te formuleren.
Spellen die door de grote menigte inmiddels met veel Hosana zijn bejubeld, zijn aan hem niet altijd besteed. "Ik hou van games die er mooi, maar ook gezellig uitzien. Vrolijk, kleurrijk, zoals in een tekenfilm. Vandaar dat ik Hercules zo te gek vind. Een spel als Quake, dat is 't voor mij gewoon niet, zo donker en bloederig, het moet wel leuk blijven. En dan Tomb Raider. Het ziet er schitterend uit, absoluut, maar het is zo realistisch, voor mij is het gewoon te moeilijk. Geef mij maar 2D platform games."

FUNEST

Oké, de toon is gezet. Ik ben dan ook benieuwd wat Danny van Gran Turismo vindt. GT biedt een hele reeks aan automerken met verschillende typen wagens met allemaal hun sterke en zwakke punten. Het spel kent afwisselende parcours, zoals rijden in de stad, door de bossen of op circuits en je kunt tevens bij dag en nacht rijden. De speler heeft de mogelijkheid om een Quick Race te rijden of de GT, waarbij je voor iedere track een soort rijbewijs moet halen om verder te kunnen spelen.
Ik besluit om Danny eerst alleen te laten racen om even bekend te raken met het spel. Daarna zal ook ik de controller checken en flink gas te geven, zodat Danny slechts de rook van mijn piepende banden krijgt te zien, haha. Althans, dat is de bedoeling.

Danny is een sportieve tegenspeler die zijn verliezen waardig incasseert.

Turismo met ... Danny Rook

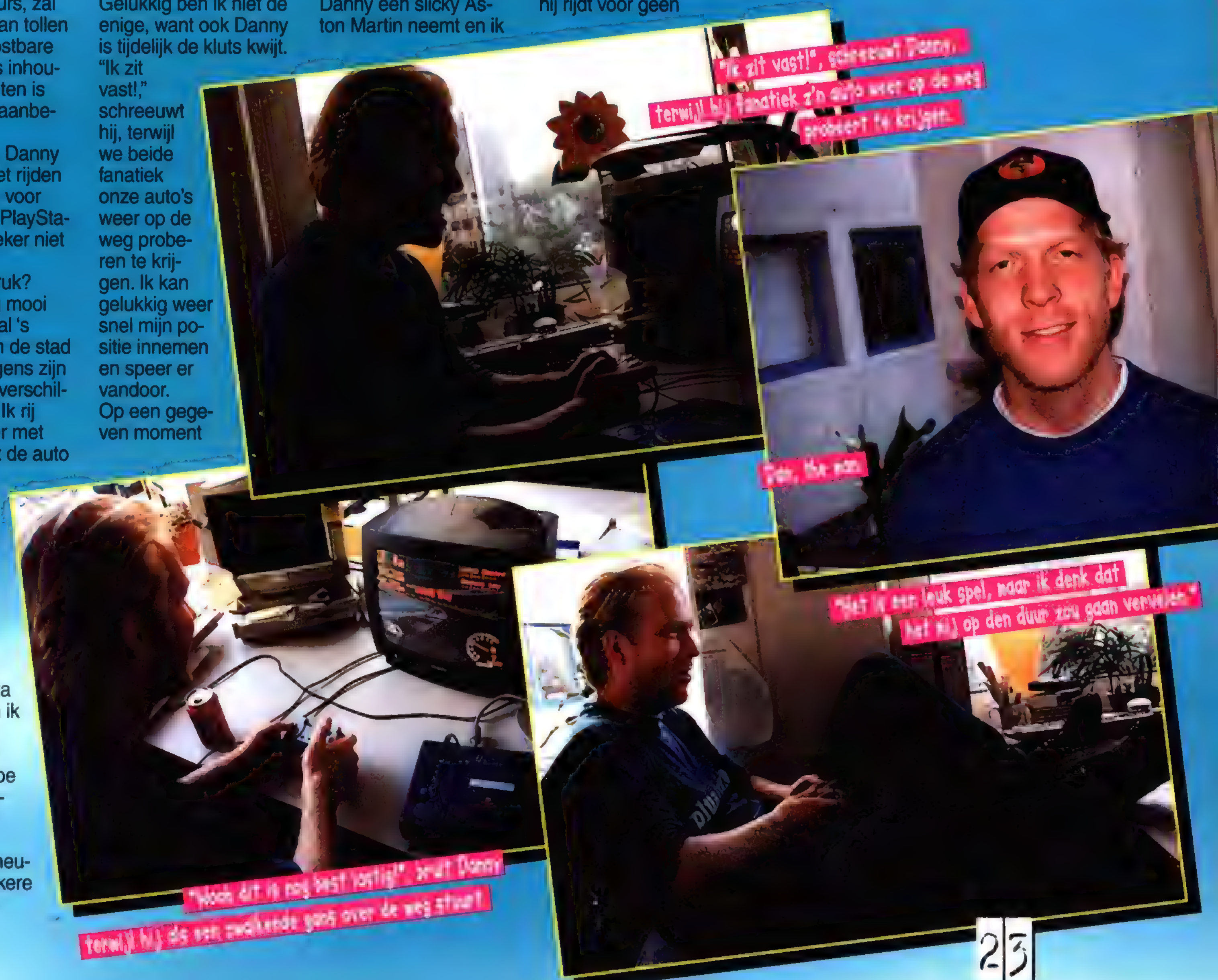
"Wooh dit is nog best lastig!," brult Danny terwijl hij als een zwalkende gans over de weg stuurt. "Als ik in de berm beland, kom ik amper meer weg. Wacht even, in zijn achteruit."
En inderdaad, hier wordt meteen een cruciaal element van GT aangestipt. Ervaren racegamers zullen niet veel moeite hebben met de besturing van GT, maar toch kun je niet als een blind paard voortdurend dat gaspedaal blijven indrukken. Eenmaal in de berm of de zandbak van een parcours, zal je auto flink gaan tollen en verlies je kostbare seconden. Gas inhouden in de bochten is dus meer dan aanbevolen.
Na een tijdje is Danny gewend aan het rijden en doet hij het, voor een kersverse PlayStation-bezitter, zeker niet slecht.
Zijn eerste indruk? "Het ziet er erg mooi uit, zeker. Vooral 's nachts racen in de stad is leuk. De wagens zijn ook gaaf. Veel verschillende soorten. Ik rij overigens liever met het zicht vanuit de auto dan op de weg. Zullen we nou een potje tegen elkaar?"

ZIJWEGGETJE

De challenge begins. Danny kiest een Toyota Celica GT-4 en ik neem een pikzwarte Honda nogwat (het type is me even ontschoten). 3-2-1 GO!
Als gekken scheuren we de donkere straten van de urban city in. Danny rijdt voor mij, ik haal hem in, scheur de bocht door maar Danny zit me alweer op de hielen. Dan neemt Danny de volgende bocht net iets scherper en ligt weer voor mij. Ik druk de controller bijna kapot en ik lig weer eerste. Nu volhouden, gassen, scherp sturen, gas inhouden, voortijdig insturen en Danny via mijn achteruitkijkspiegel in de gaten blijven houden. Daar komt een tunnel en damn! Ik rij mijn bolide tegen de vangrail! Dit kost tijd. Gelukkig ben ik niet de enige, want ook Danny is tijdelijk de kluts kwijt. "Ik zit vast!," schreeuwt hij, terwijl we beide fanatiek onze auto's weer op de weg proberen te krijgen. Ik kan gelukkig weer snel mijn positie innemen en speer er vandoor.
Op een gegeven moment denk ik slim te wezen door van de weg af te gaan en een zijweggetje te nemen. Dit had ik beter niet kunnen doen, want Danny wint daardoor meteen de race.
Of het nu een bug in de bèta versie betreft of dat je dergelijke manoeuvres gewoon niet kan uithalen, weet ik niet, hoe dan ook, ik wordt schaamtevol 2e. "Haha! Ik heb gewonnen," straalt Danny. "Nog een keer?"

IRRITANT

Nu kiezen we voor Deep Forest, waarbij Danny een slicky Aston Martin neemt en ik een kanariegele Mazda (het type is me wederom even ontschoten).
We gassen weer weg en proberen elkaar keer op keer de weg af te snijden waarbij flink gebeukt wordt.
Danny's kritische blik blijkt ook in het heetst van de strijd aanwezig. "Deze auto maakt echt een vreselijk irritant geluid. Die motor mag wel eens nagekeken worden. Knap trouwens, dat al die wagens een verschillend geluid hebben. En die Aston Martin mag er dan wel gelikt uitzien, hij rijdt voor geen meter. Geef mij die vorige maar."
Zo worden die middag nog vele parcours en auto's afgewerkt en heeft Danny het zichtbaar naar zijn zin. Hij is een sportieve tegenspeler die zijn verliezen waardig incasseert. Al moet ik eerlijkheidshalve zeggen dat Danny vaker won dan ik, maar dat even terzijde.
Danny en ik hebben ons zeer geamuseerd maar Danny heeft zo z'n bedenkingen.
"Het is een leuk spel, maar ik denk dat het mij op den duur zou gaan vervelen. Het is echt een game om even snel tegen een vriend te spelen, maar ik zou hier niet uren mee doorbrengen. Dan hou ik meer van racegames waar je kunt jumpen en kunt stunten, of dat je door dingen heen kunt rijden en opdrachten moet uitvoeren."
Zoals gezegd, het is een jongen met een duidelijk eigen mening die Danny. Ik geloof trouwens dat onze Ed er iets anders over denkt, maar dat lees je wel op de volgende pagina's. JAN



"Ik zit vast!", schreeuwt Danny, terwijl hij fanatiek z'n auto weer op de weg probeert te krijgen.

Dan, the man

"Het is een leuk spel, maar ik denk dat het mij op den duur zou gaan vervelen."

"Wooh dit is nog best lastig!", brult Danny terwijl hij als een zwalkende gans over de weg stuurt.

Warhammer fans hebben er lang naar uitgekeken: Dark Omen, het vervolg op Shadow Of The Horned Rat.

WATERVERF & DOBBELSTEEN

Het eerste deel van Warhammer zag er weliswaar op het eerste gezicht uit als een variant op Warcraft, maar een scherp waarnemer zag al snel dat Warhammer verder ging.
De Wereld van Warhammer bestond natuurlijk al veel langer. In minatuurvorm staan bij duizenden liefhebbers over de hele wereld tinnen figuurtjes in fraai beschilderde kleuren op de plank. Met behulp van zelf ontworpen battlegrounds van papier, hout, kunstgras en wat dies meer zij, worden dagelijks de meest bloedige battles uitgevochten.
Had je geen zin om met waterverf en een dobbelsteen te klooien dan bood Warhammer op je computer een goed alternatief. Shadow Of The Horned Rat was een mooi uitgewerkte game maar pittig, heel pittig.
Opvolger Dark Omen biedt wederom die fraaie, karakteristieke wereld, maar is een stuk toegankelijker geworden voor een breed publiek.

ORCS & GOBLINS

In DO speel je Morgan Bernhardt, een leider over de uit huurlingen bestaande Grudgebringer cavalerie.
Op een goede dag word je bij de Keizer geroepen. De prinsen en een oude vriend worden aan de grens van het koninkrijk bedreigd door een troep Greenskins (goblins). Je bent natuurlijk bereid je te storten in een vers gevecht, mits je goed betaald wordt. De Keizer overlaadt je met goud, stuurt je wat troepen mee en je bent klaar om af te reizen naar de grens.
De goblins zijn echter slechts een kwade voorbode van de gevechten die je te wachten staan. The Dread King, ook bekend als The Dark Lord, is terug en met hem vele undead soldiers, bloeddorstige Orcs, geniepige Goblins en meer donker tuig uit de hel. The Dread King heeft slechts een doel voor ogen: de keizer voor eens en voor altijd van de troon stoten en zijn Dark Powers laten gelden.
Maar zover is het gelukkig nog niet. Gewapend met het beroemde Grudgebringer zwaard en een brulstem om commando's uit te delen, sta je klaar om je legers naar de overwinning te leiden.

POWER TIP

Bestrijd vuur met vuur. Met andere woorden: Black Grail Knights alleen met Grail Knights bevechten of met kanonnen.

REGIMENTEN

DO is een 'regiment' gebaseerd spel. Dat betekent dat je met verschillende troepen de gevechten aangaat in plaats van afzonderlijke units. Er zijn wel units die alleen vechten, maar de regimenten hebben de overhand. Terwijl het verhaal zich ontrafelt zijn er steeds verschillende battles die je kunt kiezen. Hierdoor ontdoet het spel zich van een lineair karakter. Afhankelijk van de sterkte van je legers kun je besluiten om bepaalde gevechten wel of juist niet aan te gaan.
Met het geld dat je verdient door gevechten te winnen, kun je je troepenmacht uitbreiden. Hoe beter je vecht (zo min mogelijk verliezen


De held, Morgan Bernhardt.

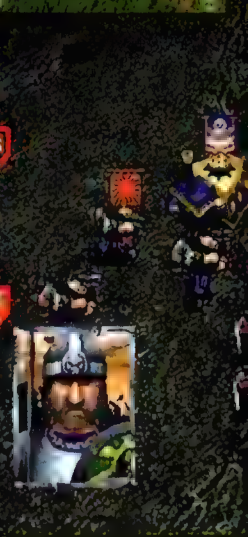

Het gevecht barst in alle hevigheid los.


Volgens mij zijn mijn boogschutters scheel.


Het was een woelige, woeste winter.




Ik val aan, volg mij!



WARHAMME[R] DARK O[MEN]

lijden en zo veel mogelijk vijanden uitmoorden), hoe meer andere huurlingen zich bij jou willen aansluiten.

THE GOOD & THE BAD

Naast cavalerie, kanon- en kruisboogsoldaten, infanterie en Mages zijn er nog meer good guys die onder je commando komen te staan.
The Grail Knights zijn je sterkste manschappen. Omdat ze gedronken hebben van de heilige graal, zijn ze bijna onoverwinnelijk. The Knights of The Realm mogen dan niet uit de befaamde beker hebben gedronken, ook deze ridders zijn snel, sterk en zeer goed ter paard.
En dan zijn er nog de Dwarf Warriors die vooral nuttig zijn om in te zetten tegen Orcs en Goblins, vanwege hun diep gewortelde haat tegen deze groene slijmerige schepsels.
Naast de standaard Goblins, Orcs, Ghouls en black Mages zijn ook de troepen van de Dread King angstaanjagend genoeg.
The Black Grail zijn de donkere equivalent van jouw Grail Knights. Sterker, het zijn de uit de dood opgestane Grail Knights alleen nu vechten ze aan de andere kant.
De Wraiths gebruiken hun donkere magie om hun tegenstanders te vernietigen. De zombies zijn kanonnevlees en leven slechts korte tijd.


Dit is geen sneeuwballengevecht.


Met een kanon ben je een stuk sterker.



BAD GUYS




Het magische vuur wordt aangewend.

Je zou toch zo een vakantie boeken.


Wat een rust.

MAGIE

Ook magie speelt weer een belangrijke rol in DO. Er zijn vier typen: Bright, Dark, Waaagh en Ice.
Bright Magic veroorzaakt een vuurbal of een storm van vuur; erg effectief op lange afstand.
Waaagh is, naast een uitspraak die Ed doet als de deadlines weer eens schandelijk worden overschreden, een spreuk die een flinke damage kan veroorzaken aan iedere unit die in de buurt komt.
Ice veroorzaakt een soort regen van hagel en doorboort vijanden of bevriest ze.
De Dark Magic combineert alle vier soorten magie en kan bovendien energie uit vijanden zuigen die dan weer gebruikt wordt door de Mage die de spreuk heeft uitgesproken.

VERANDERINGEN

DO kent een aantal veranderingen ten opzichte van z'n voorganger.
Zo is de interface een stuk simpeler. Geen grote rolluiken vol opties zoals in het vorige deel, maar een simpele bediening met de muis en een aantal voor zichzelf sprekende iconen die kunnen worden aangeklikt. Door vijandelijke vlaggen aan te klikken gaan je legers simpelweg over tot de aanval.
Daarnaast is de omgeving van het spel volledig 3D waardoor je kan in- en uitzoomen en het spel uit alle mogelijke hoeken kunt bekijken.
Voorts is het terrein, waar de gevechten zich afspelen, zeer afwisselend, fraai en zogenaamd troop-affected. Troepen kunnen zich bijvoorbeeld verschuilen achter bomen of uitgeput raken doordat ze teveel heuvels op en af hebben moeten rennen.
Je zult dus ook een flink strategisch inzicht moeten hebben om Warhammer II tot een goed einde te brengen, maar ook de minder doorgewinterde spelers zullen zich helemaal kunnen inleven in die schitterende wereld die Warhammer heet.

R 2 OMEN

RAPPORT

graphics	9²
geluid	9⁰
originaliteit	8⁶
speelbaarheid	8⁸

- Warhammer I
- Zowel voor groentjes als die-harde
- Verschillende camera standpunten
- Goede storyline

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, 52 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: SSI
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 010-2062222

8⁹

DO is een zeer complete en mooie opvolger geworden. Zonder de herkenbare elementen van de wereld van Warhammer schade aan te doen, is Warhammer II een duidelijke stap voorwaarts. Dit is bloederige, Middeleeuwse, fantasy strategie van de bovenste plank.

JAN

BATTLE

Over Battlezone doet iedereen al maanden heel zenuwachtig. Een 3D arcade/ strategische tanksim met keiharde actie, aldus de virtuele wandelgangen en roddelcircuits. Een verslag van het front.

GESCHIEDENIS

De zeer bejaarde gamers onder de PU lezers zullen wellicht weten dat de voorgeschiedenis van Battlezone zo'n zeventien jaar teruggaat. Toen al was er een game onder die naam bekend in de arcadehallen waarbij de speler een dubbel mitrailleurstuur controleerde en al rijdend in een tank andere tanks naar de eeuwige jachtvelden moest knallen. Persoonlijk zullen deze ouwe koeien me worst wezen, maar het blijft natuurlijk aardig dat zo'n fossiel van een game als (minimale) basis heeft gediend voor een game van nu. Maar laten we de blik op het heden houden. Battlezone voldoet namelijk aan alle gamestandaards die op dit moment gelden: snel, fraai, uitdagend en boordevol actie.

WAARDEVOL METAAL

Het verhaal van Battlezone gaat als-volgt. In de jaren zestig waren Amerika en Rusland nogal in de weer om elkaar af te troeven op het gebied van de ruimtevaart. Wie zou als eerste een satelliet in de ruimte sturen, wie zou als eerste op de maan landen, you know the drill. Volgens het verhaal van Battlezone ging het daar helemaal niet om. Volgens deze versie van de geschiedenis, en dat is volgens de makers de juiste, werd de atmosfeer rondom de Aarde in de jaren zestig opgeschrikt door een meteorenregen. Dat ging gepaard met heftige buitenaardse regenbuien die een soort metaal afscheidden. En daar was het allemaal om te doen! Dit metaal bleek een gigantische waarde[illegible] te zijn. Als Battlezone begint zie je Neil Armstrong op de Maan landen. Hij is echter, in tegenstelling tot de geschiedenisboekjes, niet alleen. Sterker nog, er is een hele Amerikaanse basis gebouwd met als doel zoveel mogelijk van het kostbare metaal te bemachtigen. Op deze locatie vindt de actie plaats waarbij je het als speler op moet nemen tegen andere Russische tanken die het natuurlijk ook op het metaal gemunt hebben.

COCKPIT

Het spel doet in eerste opzicht denken aan Uprising. Ook in Battlezone speel je door de ogen van een unit die in 3D de basis en het front om hen heen aanschouwt. Richt Uprising zich met name op actie, in Battlezone speelt het strategische element een net zo grote rol. Zo zijn er geisers en zogenaamde scrap die van ultiem belang zijn in het spel. De geisers kun je makkelijk ontdekken aan de pluimen rook die her en der aan de horizon opdoemen en deze thermale bronnen heb je nodig als energie om fabrieken te bouwen. Het scrap is materiaal dat is overgebleven van vernielde voertuigen en dat je dient te verzamelen en om te smelten tot bruikbaar metaal. Hiermee kun je weer nieuwe units bouwen. Natuurlijk hoef je dit soort karweitjes zelf niet te klaren, maar geef je krachtige orders vanuit je cockpit. Deze is schitterend ontworpen en geeft alle nodige informatie die je je maar kunt wensen. Een fraaie terreinradar geeft alle benodigde info duidelijk en in opvallende kleuren aan: vijandelijke en eigen units, waypoints, energiebronnen en vijandelijke basissen. Voorts krijg je voortdurend informatie op je scherm over hetgeen zich om je heen afspeelt. Je selecteert een unit, de mogelijke opdrachten verschijnen in beeld en na een simpele druk op de gewenste handeling is Kees klaar. Op deze manier kun je ook versterking aanvragen, scouts erop uitsturen en je basis uitbreiden.

AARDBEVING

Zelf ga je natuurlijk voor de keiharde actie. Via waypoints werk je de verschillende targets af met of zonder back-up. Je begint in een V-Hover tank die 'slechts' is uitgerust met een standaard Canon, een Mag Canon, die van tijd tot tijd bijgeladen moet worden, een Mortal Launcher en een Thumper. Vooral die laatste is vreselijk vet, omdat dit wapen een heuse, tijdelijke aardbeving veroorzaakt. Hierdoor trilt de omgeving letterlijk en figuurlijk uit zijn voegen waarbij je uit moet kijken om geen eigen units te beschadigen. Naarmate het spel vordert komen er steeds meer wapens bij, de een nog krachtiger dan de ander. De explosies loeien uit je speakers en dreunen alsof er een bulldozer door je kamer heen walst. Bovendien zijn de vuurzeeën, vol rook, vlammen en lichteffecten, ware kunststukjes.

POWERUPS

Aangezien sommige ammo, net zoals je armor, niet oneindig en onvernietigbaar is, krijg je af en toe hulp van handige powerups die door vliegtuigen naar beneden gedropt worden. Omdat de piloten een beetje kippig zijn, dien je deze ships scherp in de gaten te houden en meteen naar de plek toe te rijden waar ze gedropt zijn. Dit kan soms tot enig speurwerk leiden. Ook krijg je te maken met vijandelijke vliegtuigen. Maar als je deze uit de lucht gemaaid hebt, ben je er nog niet. Terwijl het brandende wrak naar beneden suist, zie je aan de horizon parachutisten naar beneden dwarrelen die, eenmaal geland, even fanatiek doorgaan met vechten. Zelf kun je ook naar de filistijnen geschoten worden. Wanneer je dan voortijdig je eject knop hebt ingedrukt, dien je simpelweg back-up van je Wingmen aan te vragen, die je komen oppikken waarna je verder kunt gaan met de strijd. Al deze doordachte features maken dat Battlezone de ideale mix van actie en strategie biedt en Uprising met een straatlengte verslaat.



Er valt weer veel af te knallen.



Eens even de schade inspecteren.

IJspret.

ZONE


From Russia With Love.

POWER TIP

Alle powerups verzamelen voor betere wapens.


Overschakelen naar de Carmageddon mode.

RAPPORT

graphics	9^2
geluid	9^0
originaliteit	8^8
speelbaarheid	9^5

- Actie en strategie
- Overzichtelijke radar
- Volvette explosies en aardbevingen
- Beter dan Uprising

PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 65 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95 of hoger, 3Dfx-kaart aanbevolen
Fabrikant: Activision
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

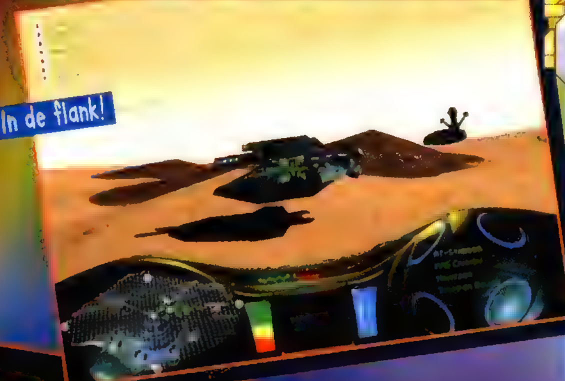
9^1

Beleef een herschreven geschiedenis in deze supa-dupa, actievolle, uitdagende 3D tanksim. Battlezone is simpel te bedienen, doordacht en vooral enorm verslavend en adrenaline verhogend. Een knaller van formaat!



Een scout staat klaar om de omgeving af te speuren.


Die pakken we met z'n tweeën.


In de flank!


De explosies zijn magnifiek. Check die lichteffecten.


Een transport Hud rechts in beeld.


Zonder 3D zijn de graphics een stuk minder mooi.


Ik ben Henk en ik rij in een tank.

Wat een uitzicht!

Laat ik maar eerlijk zijn; ik ben geen liefhebber van ijhockeygames. Maar ja, als tester heb je 't niet altijd voor het kiezen en moet je objectief blijven. Kom dus maar op met NHL Breakaway 98 voor de N64.



In de houding voor het volkslied.



Scoring is the name of the game.



Hit'em where it hurts!



De strijd kan beginnen.



De puck blijft in Breakaway goed zichtbaar.



Natuurlijk doe ik ook mee.

LOGISCH

Dat ik niet van ijshockeygames houd, vind ik persoonlijk heel erg logisch; de gameplay is meestal te rommelig en daarnaast ben ik niet echt iemand die de NHL dagelijks volgt (het kan me ook geen reet schelen). Toch zit er, kwalitatief gezien, een stijgende lijn in de onafgebroken aanvoer van ijshockey games. Dit blijkt ook wel uit het feit dat -non believer- Andreas in de PU editie van januari, NHL 98 beloonde met een acht als totaalcijfer. Dat is voor een ijshockey game een hele hoge score, aangezien het voor dit soort games vrijwel onmogelijk is om op het gebied van originaliteit een goed cijfer te verdienen.

Ook ik moest er dit keer aan geloven, want NHL Breakaway heeft namelijk iets wat voorgaande NHL-games niet hadden: een goede, vloeiende en overzichtelijke gameplay. De wonderen zijn de wereld nog niet uit.

DUIDELIJKHEID

De opzet van Breakaway 98 is vrijwel identiek aan alle voorgaande 200 NHL titels. Je kunt kiezen uit een van de 26 NHL teams, allemaal ge-update met alle spelers van het seizoen 1998. Voor ons maakt dit natuurlijk geen reet uit, maar daar heb ik me in mijn recensie van NHL Open Ice (PU augustus '97), al over uitgelaten.

Zoals ik zei, is de gameplay van Breakaway ronduit uniek te noemen. Voor het eerst zie je duidelijk welke mannetjes bij jouw team horen en geven de cameraviews het slagveld goed en helder weer.

Net als bij NHL 98 is de puck omgeven door een soort aura, waardoor hij goed te volgen is. Een andere leuke feature is dat je ook zelf spelers kan creëren en deze kan laten opkopen door het team waarmee je speelt.

Natuurlijk zijn er, net als in alle andere NHL-games, weer lappen achtergrond info over de geschiedenis van elk team en vergaande feiten over alle spelers die daar in meespelen.

GEEN BLOED

Als je de gameplay eenmaal onder de knie hebt, speelt Breakaway 98 lekker en snel. Ook na het maken van een overtreding wordt het spel weer vlot opgepakt.

Wat ik wel heel erg suf vond, was dat elke wedstrijd standaard begint met het Amerikaanse volkslied; ik bedoel, wie zit daar (behalve Mark B. misschien) nu op te wachten?

Het grootste gemis bij Breakaway is toch wel een goede dosis ijshockey geweld, volgens mij het enige wat deze tak van sport nog een beetje interessant maakt. Natuurlijk is het mogelijk andere spelers neer te halen of een goede 'bodycheck' uit te delen, maar de beat'em up mode, die NHL 98 wel heeft, is helaas niet aanwezig.

POWER TIP

Een optie die je zeker moet checken is de zogenoemde 'shootout'. Hier kun je de wedstrijden beperken tot alleen maar nemen van penalties. Dit valt overigens niet mee, aangezien de keepers bij ijshockey even breed zijn als de goals.

RAPPORT

graphics	8^{5}
geluid	7^{0}
originaliteit	6^{0}
speelbaarheid	8^{5}

+ Vloeiende gameplay
+ Je kan de puck zien!
- Amerikaans volkslied
- Niet genoeg bloed voor een ijshockeygame

NINTENDO 64
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555

7^{5}

NHL Breakaway 98 is zeker een verbetering in vergelijking met voorgaande NHL titels. Eindelijk is er wat gesleuteld aan de gameplay en overzichtelijkheid, wat bij de meeste NHL spellen gewoon zwaar klote is. Misschien komt het ooit nog wel eens goed met die NHL-games.
RUBEN

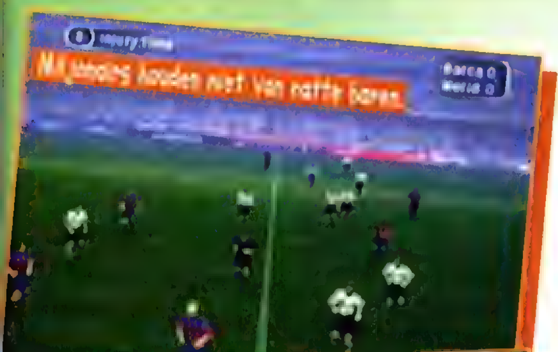
NHL Breakaway 98

FIFA ROAD TO WORLD CUP 98

Hoewel de PSX- en PC versies nogal wat verbeteringen kenden ten opzichte van zijn voorgangers, was ik niet helemaal te spreken over FIFA RTWC 98. Wellicht dat de N64 versie me eindelijk eens FIFA-fan kan maken.

DE WEG NAAR...

Het WK voetbal komt al akelig dichtbij, en hoewel ik rond deze tijd wel een game over het daadwerkelijke toernooi op de console had verwacht, is er ook voor de N64-bezitters eerst nog het verhaaltje rond 'de weg naar...' Nu moet ik je zeggen dat het gros van de soccergames die de laatste tijd zijn uitgekomen me niet echt zijn meegevallen, ook niet op de N64. Misschien dat mijn verwachtingspatroon iets te hoog is, maar juist van een spel als dit hoopte ik dat ie 'iets extra's' zou kunnen toevoegen aan het gigantische aanbod van vandaag de dag. Wel, die verwachtingen komen weer eens niet geheel uit. Ook hier zie ik wel enkele verbeteringen ten opzichte van de vorige release op de N64, maar om nu te zeggen dat we hier te maken hebben met een game van absolute topklasse, nee, dat gaat me echt te ver. De opties die FIFA RTWC 98 te bieden heeft, zijn weliswaar om van te watertanden maar het speelelement is nog steeds niet helemaal wat het hoort te zijn. Maar ach, jullie zullen mijn mening ongetwijfeld weer door de plee trekken en ook deze FIFA-titel zal wel weer een verkoopsucces worden.













TOCH WEER ZEIKEN

Ook in deze FIFA game kun je naast de gebruikelijke nationale teams kiezen uit clubteams uit vele landen, verspreid over de gehele wereld. Ben je tenminste niet zo snel uitgekeken op de kwalificatieronden die je met een landenteam speelt.
Daarbij komt dat er geen enkele optie over het hoofd wordt gezien. Zo kun je bij de clubteams een heel transferbeleid uitstippelen, de skills van spelers aanpassen en nog veel meer.
De speelwijze is uiterst realistisch, omdat spelers niet alleen steeds vermoeider raken maar zelfs ook geblesseerd, waardoor ze niet in staat zijn om een wedstrijd uit te spelen.
Elke speler heeft zijn eigen specifieke kwaliteiten, en als coach kun je je opstelling en tactieken tot in de details aanpassen.
Allemaal punten die een game als deze tot een classic zouden kunnen maken, ware het niet dat ik toch weer wat te zeiken heb.

LASTIG

Eindelijk, na vele edities, begin ik die haast idiote FIFA-bediening een beetje onder de knie te krijgen. Hierdoor merk ik dat RTWC een stuk vloeiender verloopt dan bij vorige FIFA-titels het geval was.
Toch ben ik er nog steeds niet ondersteboven van, omdat je te vaak in een te snel tempo moet beslissen wat je met de bal gaat doen. En aangezien er nogal wat knoppen gebruikt moeten worden (zeker met de N64-controller), is dat ook nu weer een lastige kluifert.
Aan de andere kant heb je de mazzel dat je rustig van achteruit kunt bouwen aan een aanval, zodat rampzalige gevolgen gelukkig beperkt blijven.
De combinatie van de Z-, R- en de gele knoppen geven enkele mooie schijnbewegingen en de traptechnieken zijn ook uitmuntend. Toch heb ik nog steeds het gevoel dat het allemaal weer net niet de absolute top is. Laten we hopen dat het gebeuren waar het daadwerkelijk om draait, het WK dus, zal leiden tot de ultimate soccergame.

RAPPORT

graphics	8.0
geluid	7.2
originaliteit	8.5
speelbaarheid	7.8

▲ Ontzettend veel opties

▲ Vloeiend geheel

▼ Wederom tricky bediening

▼ Wij willen het WK!

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 159,95 Bfr. ca. 2880
Fabrikant: EA Sports
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 010-2062222



Als je deze aardige soccergame op dit moment nog niet in huis hebt, zou ik toch even een maandje of twee wachten op de officiële WK-release (die heus wel zullen komen). Want face the fact: dit is nu onderhand ouwe koek.

SKATE

Seven Kingdoms

De man achter de droge en gecompliceerde werelden van Capitalism, Trevor Chan, heeft een nieuw real-time strategie spel; Seven Kingdoms ontwikkeld. Heeft ie deze keer de dingen wat vereenvoudigd of krijgen we weer les in politiek en economie?

RASSEN

Bij het zien van de doos en de intro wordt al snel duidelijk dat Seven Kingdoms een Age of Empires-type spel is.
Het speelt zich af in het Bronzen Tijdperk en er zijn zeven rassen om uit te kiezen; Mayon, Norman, Chinese, Japanese, Persian, Greek en Vikings. Als leider van een van deze rassen is het jouw doel om een sterk en winstgevend rijk te stichten door middel van het verzamelen en ontginnen van hulpmiddelen.
Hier eindigt de gelijkenis, want waar Age of Empires makkelijk en spannend was, is Seven Kingdoms gecompliceerd en saai. De nadruk in SK ligt op handel, taxatie van goederen, diplomatie en economie. Normaal gesproken neem je iemand in dienst om dit soort zaken af te handelen en doe je het niet als vrijetijdsbesteding.
Hoewel er wel een leger gecreëerd moet worden ter verdediging, is combat niet het meest essentiële aspect van dit spel. De meeste zaken worden op diplomatieke wijze afgehandeld in de vorm van handels- en vredesovere[illegible]om-[illegible]ten.

SNAP JIJ HET?

Als eerste moet je deze monsterlijk grote game leren spelen, wat op een paar manieren gedaan kan worden. Zo heb je een 143 pagina's tellende gebruiksaanwijzing (in het Nederlands), die de hele gecompliceerde toestand in stukjes verdeelt om alles zo duidelijk mogelijk te maken.
Ook zijn er dertien onderwijzende missies die de meeste van de noodzakelijke aspecten om te kunnen spelen, uitleggen.
De laatste manier is proberen alles zelf uit te zoeken tijdens het spelen. Ga er echter maar vanuit dat dit zo goed als onmogelijk is.
Seven Kingdoms kan als multiplayer game, via IPX, TCP en Internet, gespeeld worden als singleplayer game, met de keuze uit 'het beste en grootste koninkrijk spel' of de 23 scenario's, die variëren van het simpele behalen van punten tot het controleren van alle rebellerende dorpen op de kaart.

NIETS TE ZIEN

Eenmaal aan het s[illegible] len, is het scherm [illegible] drieën [illegible]splitst: [illegible] time view, een kaart en een statistiek. Hier wordt alle informatie gegeven over bepaalde gebouwen of de individuele characters, die trouwens allemaal een verschillende naam en kennis hebben. Dit is eigenlijk ook de enige manier waarop je ze uit elkaar kan houden, ze zien er namelijk allemaal hetzelfde uit.
Sowieso vond ik dat er weinig verschil is in hoe de rassen er uitzien of gespeeld worden, maar misschien kwam dat omdat het allemaal een beetje boven m'n pet ging.
Af en toe vindt er een gevechtje plaats, dat totaal oncontroleerbaar is en allerminst spectaculair, de doden verdwijnen zelfs al na een paar seconden.
De achtergrondmuziek en de antwoorden van je characters variëren, maar zijn weinig boeiend.
Seven Kingdoms is echt een heel droog spel en ik moet zegg[illegible] dat het allemaal [illegible] aanvoelt als een [illegible] tegy manager' [illegible] real time strat[illegible] game. Dat h[illegible] scenari[illegible] [illegible]

Iedereen zit lekker binnen.

POWER TIP

Absoluut niet aanbevolen voor 'thrill seekers'. NERDS ONLY!

Vliegende draak.

Wat is dat? Actie?!

Stekelvarkens: wauw!

Brandend zand en nergens water.

RAPPORT

graphics	7^{0}
geluid	7^{4}
originaliteit	6^{4}
speelbaarheid	7^{9}

+ Goed thema
+ Informatie over de rassen
- Hardcore strategie
- Weinig actie

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, 110 Mb schijfruimte, Quad speed CD-speler.
Fabrikant: Magic Interactive.
Distributeur: Mind Multimedia
Tel: 0317-422224

7^{1}

Seven Kingdoms is, zoals sommigen het graag noemen, een 'hardcore' strategiespel met minimale actie. Het is geen slecht spel maar wel erg gecompliceerd en ik vond het saai.
MARK B.

Met de Olympische Winterspelen achter de rug en het succes van de PlayStation titel Cool Boarders in het achterhoofd denkt Sega te kunnen scoren met het snowboardspel Steep Slope Sliders. Ik help het ze hopen.



Knap hè?


Het publiek is er helemaal klaar voor.

RAPPORT

graphics	7⁰
geluid	8⁵
originaliteit	6⁰
speelbaarheid	7⁰

▲ Sound effects

▼ Geen 2 player mode

▼ Hoekige graphics

▼ Beperkt aantal courses

SATURN
prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2300
Fabrikant: Cave
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

7¹

Jammer maar helaas, de afwezigheid van een two player- en/of championship-mode en het beperkte aantal courses zorgen ervoor dat Steep Slope Sliders de concurrentie niet ontstijgt.
KEES

POWER TIP

Pas op voor ravijnen anders verdwijn je als sneeuw voor de zon.






Ik ga als een trein.



Uit m'n dak.


Hé mam, ik ben wat vroeger thuis.

Steep Slope Sliders

LEUK GEPROBEERD

Ondanks dat ik nog nooit op een snowboard heb gestaan, ben ik door onze hoofdredacteur uitgeroepen tot de specialist op het gebied van deze moderne wintersport. Om deze nieuwe functie eer aan te doen, heb ik mijn uiterste best gedaan om mij enigszins in te leven in het wel en wee van de snowboarder. Gehuld in een modieuze nylon creatie, de verwarming op nul, de ramen wagenwijd open en klaar is Cornelis.
Op het eerste gezicht verschilt Steep Slope Sliders niet zo gek veel van Cool Boarders. Je moet binnen de tijdlimiet (die iedere keer als je langs een checkpoint komt verlengd wordt) een course afwerken. Punten krijg je door allerlei vette trucs uit te voeren en uiteraard is het ook niet verkeerd om als eerste te eindigen.
Het maken van de manoeuvres gaat trouwens het beste wanneer je gebruik maakt van de verschillende gebouwen, hekken en natuurmonumenten die over het parcours verspreid liggen.
Het grote verschil met Cool Boarders zit hem in de afwezigheid van sluiproutes, een two player mode en de shadow mode waarbij je tegen jezelf kunt racen. Ook qua graphics doet Steep Slope Sliders enigszins onder voor de Playstation titel. Het ziet er naar mijn smaak allemaal iets te hoekig uit.

GEEN GOUD

Heeft Cool Boarders 2 maar liefst zestien verschillende courses bij S.S. Sliders zijn er in totaal maar vijf echte courses.
Voor de doorzetter is er daarnaast nog een halfpipe en een slalomtraject.
Weliswaar verschillen al deze afdalingen een beetje van elkaar maar dat kan toch niet voorkomen dat je al vrij snel uitgekeken raakt op het spel.
Ook het aanbod van verschillende snowboarders kan dit euvel niet voorkomen. Er zijn in eerste instantie vier boarders die volgens het instructieboekje qua stijl variëren maar persoonlijk kan ik, behalve in hun kleding, weinig echte verschillen ontdekken. Ook de verborgen characters, waar Sega nogal interessant over doet, stellen niet echt veel voor.
Het enige waar ik nog wel een complimentje over wil maken, is het geluid. Wanneer je met een rotgang over een gletsjer of door een pas scheurt, hoor je de wind langs je oren gieren en bij iedere manoeuvre die je maakt, hoor je de sneeuw onder je board kraken. Het maakt een hoop goed, maar 't is helaas onvoldoende voor een gouden medaille.

Een stel lelijke snowboarders die elkaar bestoken met bommetjes, platgooien met vliegende munten en over elkaars hoofden vliegen met propellermotoren, dat kan alleen maar lachen worden toch?

SNOWBOARD KIDS

FUN-SPORTEN

Nu ben ik zelf niet zo'n wintersporter maar voor een fungame als Snowboard Kids wil ik best wel even zo'n digitale plank onder mijn voeten binden.
Nintendo 64 games die gaan over funsporten, jeweetwel, van die sporten die je op vakantie doet, zijn te verdelen in twee kampen. Aan de ene kant heb je de serieuze games, waarin getracht wordt een zo hoog mogelijke grafische kwaliteit neer te zetten en aan de andere kant heb je games waarin humor en gameplay belangrijker zijn dan realistische graphics. Een goed voorbeeld van de eerste groep is het spel WaveRace, waarin de ontwikkelaars hun beste beentje voor hebben gezet om een game te maken met echt aandoende watereffecten en een zo realistisch mogelijke gameplay. Aan de andere kan heb je games zoals Mario Kart, waarin het eerder draait om originaliteit en humor.
Dat de ontwikkelaars van Snowboard Kids voor het laatste genre hebben gekozen, wordt al meteen duidelijk als je de smoeltjes ziet van de characters. De kleine karikatuurtjes met hun grote neuzen geven van een kilometer afstand al weg dat het hier niet om een serieuze sporttitel gaat, maar om een sneeuwafdaling vol powerups, wapens en meligheid.

JUMP

Ondanks alle meligheid steekt het spel goed in elkaar en zijn de graphics best lekker. Je kijkt van achter op je poppetje, dat je door middel van je joypad bestuurt en kan laten springen met de A-knop. Als je dit goed timed, kan je je mannetje of vrouwtje de meest spectaculaire jumps laten uitvoeren, waarmee je natuurlijk ook extra punten in de wacht sleept.
Bedoeling van het spel is echter niet zo mooi mogelijk te springen maar om als eerste de finish te bereiken. Wil dat niet lukken door je fabelachtige snowboard techniek, dan ben je al snel genoodzaakt naar hardere middelen te grijpen. Gelukkig kan je onderweg overal wapens oppikken, waarmee je - in MicroMachines stijl - je tegenstanders uit de bocht kan meppen, kan bevriezen of zo plat als een dubbeltje kan slaan. Daarnaast vind je ook powerups die je onkwetsbaar maken, je lichaam wegtoveren of je board voorzien van propeller-aandrijving, waarmee je je tegenstanders ver achterlaat.

IN DE SCHAPPEN

Er zijn een heleboel tracks waarop je kunt racen, en een veelheid aan boards waaruit je kan kiezen, maar hoe dat allemaal precies werkt kan ik je niet zo goed vertellen.
Ik was namelijk weer eens het testhok ingestuurd met een Japanse versie, zodat ik al na twee schermen bij god niet wist waar ik mee bezig was. Gelukkig kwam je na overal het default-antwoord gekozen te hebben uiteindelijk toch wel met een of ander character op een of ander board op een of andere piste te staan.
Wat er verder allemaal voor opties in het spel verborgen zitten, moet blijken uit de Engelse vertaling, die inmiddels al in de schappen zou moeten liggen.

RAPPORT

graphics	7⁵
geluid	7⁰
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	8⁰

▲ Grappige graphics
▲ Komisch
▼ Lelijke sneeuw
▼ Dom geluid als je valt

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2300
Fabrikant: Atlus
Distributeur: Nintendo
Tel.030-6097100

7⁰

Snowboard Kids is een soort winterversie van Mario Kart. De characters zijn cute en het spel zelf zit goed in elkaar. Een meesterwerk wil ik het nou niet direct noemen, maar leuk is Snowboard Kids zeker.
ANDREAS



Winter Race 3D


Showen in het donker


Jumping cars.


Dit zijn dus stalagtieten.

Het lijkt alsof we sneeuw en ijs dit jaar hebben overgeslagen. Misschien kan dit spel je nog een beetje in winterse sferen brengen.

IK HAAT DE WINTER!

Het begint er sterk op te lijken dat we het dit jaar zonder winter moeten doen. Ik, opgegroeid aan het strand in Californië, vind het wel best zo. Elk jaar weer vraag ik me af waarom ik ooit naar Amsterdam ben verhuisd. In ieder geval niet voor het weer! Mis jij wel de sneeuw en de kou, Explorer Software heeft Winter Race 3D uitgebracht, om te proberen jou toch dat wintergevoel te geven.

PINGUÏN KNUFFELS

In Winter Race kan op vijf manieren geraced worden, de eerste twee zijn Stunt Race 1 & 2. Hier is je baan een typische 'downhill' en kun je extra tijd verdienen door het uitvoeren van mid-air tricks of het springen over monster trucks die staan opgesteld op de baan.
Een andere manier om je speeltijd te verlengen is door het midden van hoepels heen te springen, wat van tijd tot tijd erg frustrerend kan zijn, aangezien je het midden op geen haar na mag missen. Jouw taak is het om zo ver mogelijk te komen in de race, voordat de tijd op is.
De Tunnel Race is wat het springen betreft hetzelfde, maar er is geen tijdslimiet. Het grootste gedeelte van de race vindt plaats in een soort tunnel, met een vreemd decor, bestaande uit pinguïns, ijsberen en knuffelbeesten.
Op de Gate Racing (slalom) na zijn alle modes zo'n beetje hetzelfde en kunnen ze allemaal bij daglicht en 's nachts gespeeld worden.

KIES JE SPORT

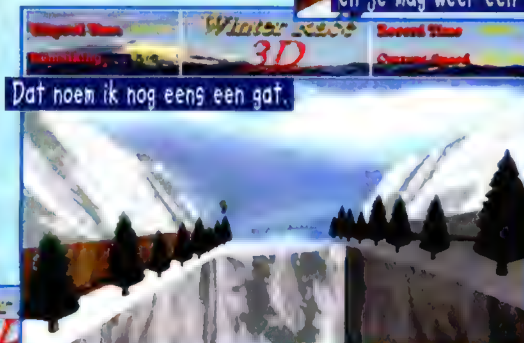
Er zijn drie (niet echt) verschillende sporten om uit te kiezen: skiën, snowboarding of snowmobile racing en de kleine variaties zitten 'm voornamelijk in hoe je aan je snelheid komt.
Met de snowmobile, dat zal je niet verrassen, gaat 't het snelst. Bij snowboarding verhoog je de snelheid door in een rechte lijn te blijven en bij het skiën door een gebukte houding aan te nemen.
Het feit dat je alles vanuit een first person perspectief ziet, betekent dat tijdens het racen alles er hetzelfde uitziet, behalve als je een tegenstander in het vizier krijgt.
Er is een kleine variatie in geluid, heel voor de hand liggend, namelijk de motor van de snowmobile. Voor de rest is het enige geluid dat je hoort het gekraak van de sneeuw en het gekreun als je tegen de bomen en obstakels op knalt. Het laatste klonk net zo afschrikwekkend als in Duke Nukem en leek een beetje ongepast voor een sport spel.

ZO ERG ALS DE WINTER

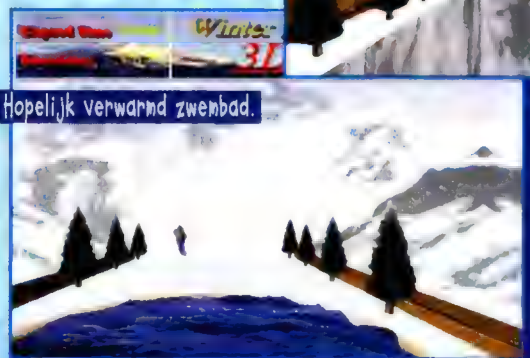
Door het woord 3D in deze titel zou je denken dat dit spel fantastische 3D graphics heeft. Naar mijn idee is dit dus niet het geval, ik was behoorlijk teleurgesteld. Ook al ondersteunt dit spel ongeveer elke 3D kaart, het aantal enhancements was klein en ik vond dat het allemaal sneller ging met de 3D optie uit.
Er zijn veel pop-ups in de verder nogal simpele graphics. Veel bomen, wat huisjes, stenen, een paar gigantische sneeuwpoppen en een aantal knuffelbeesten vormen de omgeving in Winter Race 3D. Het is allemaal net zo erg als de winter zelf.



Spring door de hoepel en je mag weer een tijdje verder.



Dat noem ik nog eens een gat.


Hopelijk verwarmd zwembad.



Ooit een molen gezien in de Alpen?

POWER TIP
Demo is te vinden op www.3DgameArena.com.

RAPPORT

graphics	5⁶
geluid	6⁶
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	6⁵

- ▲ Speeltijd te verlengen
- ▼ Geen variatie
- ▼ Heel saai
- ▼ Winter!

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1620
Systeemeisen: Pentium 90, Windows 95, 16 Mb Ram, Double speed CD-speler, 3D kaart aanbevolen.
Fabrikant: Explorer Software.
Distributeur: PMR
Tel: 023-5420554

6⁴

Winter Race is een spel dat, qua creativiteit, weinig te bieden heeft; het ziet, voelt en klinkt allemaal hetzelfde. Aanvankelijk leek mij het idee om op een arcade-achtige manier steeds je speeltijd te verlengen wel aardig, maar ik kwam er al snel achter dat ik dit spel echt niet langer wilde spelen.
Ze hadden het gewoon bij een snowboard spel moeten houden.
MARK B.





Geronimoooo!

Megabonk = Megapoints!

Gespleten beeld.

Moet 't weer uitgerekend een politieauto zijn.

Help, een ghost-rider!

Over vijf seconden kun je me bijelkaar vegen.

Waar boomstammen al niet goed voor zijn.

Zijn ze chill, of niet?

Gevaarlijke sporten zijn hot en een gemiddeld afdalinkje op een snowboard is niet bepaald easy going te noemen. Ditmaal is het de beurt aan Chill om de mix van snelheid en spektakel op de juiste manier te combineren.

BONK EN FOOTLOOSE

In deze snowboard-game kun je kiezen uit vier verschillende personages: twee heren (Bone en Goat) en twee dames (Toto en Trix).
Verder staat een fiks aantal snowboards tot je beschikking, die elk hun eigen specifieke kwaliteit hebben. Zo kun je met de ene meer snelheid maken, terwijl de ander meer geschikt is voor in hoog tempo uitgevoerde acrobatische hoogstandjes. Want snelheid en trucs, daar draait het om in Chill.
De game begint met drie afdalingen waarvoor je je moet kwalificeren: Winter Sports, Forest en Village. Hierbij is het zaak dat je niet alleen een snelle tijd neerzet maar ook een bepaald aantal stijlpunten scoort.
Dit laatste is mogelijk door vanaf heuvels verscheidene fraaie sprongen te maken, of over obstakels als boomstammen, speeltuin(!)-attributen en hekjes heen te glijden. Deze acties gaan gepaard met termen als Bonk en Footloose en leveren je, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad punten op.

GEEN MAKKELIJKE HAP

De drie parcours verschillen redelijk veel van elkaar en bieden elk een aantal speciale mogelijkheden om je aan punten te helpen. Zo zit er in het ene traject een aantal schansen, terwijl in een ander parcours weer een parachutesprong aan het eind zit, waarbij je moet proberen om in het midden van een cirkel op de grond terecht te komen.
Ga nu niet proberen om in een en dezelfde race én een zo snel mogelijke tijd te realiseren én het gewenste aantal punten bij elkaar te sprokkelen. Ik kwam er namelijk na een uur of vier spelen achter dat je beide doelen afzonderlijk van elkaar kunt bewerkstelligen.
Pas wanneer je alle drie de afdalingen op beide manieren met succes beëindigd hebt, kun je doorgaan naar een volgend parcours. Geen makkelijke hap, als je het mij vraagt.

VLOERKLEED

Wat in Chill niet zo goed tot z'n recht komt, is het gevoel van snelheid. Voor een sport waarin snelheden van 100 kilometer per uur met regelmaat van de klok gehaald worden, speelt Chill (waarin de gemiddelde snelheid zo'n 50 km p/u bedraagt) dan ook wat aan de trage kant. Ik begrijp wel dat dit nodig is om het spel overzichtelijk te houden zodat je je trucjes goed kunt uitvoeren maar toch voelt het niet natuurgetrouw aan. Ook lijkt het soms net alsof de ondergrond als een vloerkleed onder je board wordt doorgetrokken, waardoor je soms het idee krijgt dat je niet helemaal in control of things bent.
Ook de schermopbouw is niet je van het te noemen; het beeld is vaak schokkerig en te vaak komt het voor dat je vrij abrupt voor een obstakel komt en geen tijd meer hebt om het te bespringen of te ontwijken. Verder is timing van iets té essentieel belang. Je moet echt op precies het juiste moment een aantal knoppen tegelijk induwen en loslaten om tot het gewenste effect te komen.
Chill begon me na verloop van tijd dan ook enigszins te frustreren, en ik denk niet dat ik 'm zeer binnenkort weer uit de kast zal trekken.

POWER TIP

Kies om een snelle tijd neer te zetten een snelle board, en voor het maken van de tricks een hele wendbare.

RAPPORT

graphics	7^{2}
geluid	7^{0}
originaliteit	7^{0}
speelbaarheid	6^{8}

▲ Leuke trucs
▲ Vrij gevarieerd
▼ Schokkerige beeldopbouw
▼ Snelheid is niet altijd voelbaar

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Eidos
Distributeur: Contact Data
Tel: 077-3232832



Chill is wel chill, maar ook niet meer dan dat. Ik denk dat de snowboard-fanaten onder jullie er wel wat mee kunnen. Ik hoef niet zo nodig meer.
SKATE



POWERBOAT Racing

Er is een nieuw spel dat hoopt voor deining te zorgen in de zee van race games die de markt overspoelen. Hebben de boten uit dit spel genoeg power om het hoofd boven water te houden in het racegame genre?

RAPPORT

graphics	8^{3}
geluid	6^{7}
originaliteit	9^{0}
speelbaarheid	8^{0}

- ▲ Veranderende tracks
- ▲ Verrassingen
- ▼ Niet veel variatie in de boten
- ▼ 3D kaart nodig

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 1980
Systeemeisen: Pentium 120, Windows 95, 16 Mb RAM, 130 Mb schijfruimte, Double speed CD-speler. 3D kaart sterk aanbevolen.
Fabrikant: Interplay/VR Sports
Distributeur: Bomico
Tel.040-2393555

8^{0}

Powerboat Racing is zonder meer vermakelijk. Een zeer sterk punt is dat de tracks bij elke ronde veranderen, wat dit spel zeker onderscheidt van de doorsnee race games. Toch denk ik dat in speedboat racing nog wel wat werk gestoken moet worden, wil het zich een vaste plaats veroveren tussen alle andere race genres.

MARK B.

Is er iemand jarig?

POWER TIP
Typ 'BIG' als jouw spelersnaam dan speel je met grote hoofden.

Oeps, we moeten linksaf.

Neus aan neus gevecht.

Effe uitsloven

New York, New York

Up, up and away.

POWER TIP
Typ 'SML' als je spelersnaam en je raced in micro-bootjes.

Zieke gup.

EERDERE POGINGEN

Racegames zijn er in allerlei soorten en maten. We hebben op de beste banen geraced in Formula 1 bolides, door de woestijn gesjeesd op dirt bikes, auto's verpletterd met monster trucks en zelfs

rondjes op de wastafel gereden in microscopische autootjes.
Waar de gameswereld nu nog op wacht, is een goed speedboat racespel. Er zijn al een paar pogingen gedaan, maar een die echt het gevoel geeft van een ultieme speatboat race moet nog boven komen drijven.
Oké, Speedboat Attack was leuk, maar voelde absoluut niet aan alsof je in een boot zat en de graphics werden na een aantal rondjes een beetje eentonig. Rapid Racer was meer een car-racing engine met een blauw geverfde baan, die het gevoel gaf en het uiterlijk had van een soort hydro-auto race game.
Wellicht dat het Interplay lukt om een topper af te leveren.


Nek aan nek door de sneeuw.

Strijden voor vrijheid.

Catamarans op topsnelheid.

Een Japanse winteravond.

Hé, het is de Red Baron

Laten we hier een hapje eten.

Welkom in de jungle.

Powerboat Racing, dat tegelijkertijd uitkomt op de PC en de PlayStation, ziet er op het eerste gezicht in ieder geval goed uit.

TIJD VOOR EEN 3D KAART

Al vanaf de eerste seconde dat je in het diepe wordt gegooid, heeft Powerboat een echte 'aqua look'.
Het water ziet er fantastisch uit en het is duidelijk dat Interplay hier veel werk van heeft gemaakt. Het water is volledig doorschijnend, waardoor het mogelijk is om de bodem te zien en het reflecteert prachtig de voorbijtrekkende landschappen.
Ik vond de graphics op de PC versie iets beter en gedetailleerder dan op de PSX, tenminste als je de poen bijeen hebt kunnen schrapen voor een 3D kaart.
Dit is een minpuntje voor de PC versie omdat zonder de 3D hardware, de fantastische details veranderen in een pixel puinhoop.
Eigenlijk een schande, maar ja waarschijnlijk zullen we vroeger of later toch allemaal aan de 3D kaart moeten.
De PSX heeft natuurlijk geen hardware problemen en behalve wat verschil in detail en kleur, ziet het er ook prima uit.



Niet twijfelen, sukkel!

SUBMARINE

Mooie graphics alleen zijn niet genoeg om een goed spel te maken, dus het volgende doel was om de vaartuigen in Powerboat echt als een boot te laten aanvoelen.
Ook dit aspect kreeg veel aandacht en resulteerde in verreweg de meest realistisch aanvoelende speedboat race game tot nu toe (wat niet zo moeilijk is als je naar de concurrentie kijkt).
Het feit dat het water constant beweegt, betekent dat je de boot steeds moet bijsturen. Dit kan soms behoorlijk moeilijk zijn, zeker als je door een ander gepasseerd wordt omdat dan het water flink gaat golven.
Om je het gevoel te geven dat je meer dan simpel over het water glijdt, is de 'trim' feature toegevoegd. Trim is, zoals ze het noemen, de neus van de boot in een bepaalde hoek uit het water houden.
Door dit te doen kan je de boot versnellen en de prestaties verbeteren. Aangezien de boot het snelst gaat als de neus geheel uit het water is, is de enige keer dat je dit gebruikt, het moment waarop je je op een van de verschillende springschansen waagt, die af en toe op de parcours staan opgesteld. Als je de neus te ver in de lucht steekt, maak je een achterwaartse salto en beland je ondersteboven in het water.
Een van de 'alleen mogelijk in de spelletjes wereld' trucs is de optie om een draai van 360 graden te maken, probeer dat maar eens in real life! Een andere is om te landen met de neus te ver naar beneden, dan gaat je boot onderwater en is nog steeds bestuurbaar (en te zien vanwege het kristalheldere water) maar dan als een soort powerboat submarine.
Ik vond dit erg grappig omdat je je snelheid en bestuurbaarheid niet verliest en het is tevens een goede manier om de boot van een tegenstander te laten kapseizen.



Waterpret!

ELECTRIC BOOGIE

Je kunt kiezen uit twee soorten boten; monohull's en catamarans, die natuurlijk het snelst gaan maar wel moeilijk te manoeuvreren zijn bij hoge snelheid.
In beide categorieën is er standaard een keuze uit zes boten. De verschillen tussen de boten zijn klein, behalve een ander kleurtje en logo hebben alle boten zo'n beetje dezelfde statistieken en presteren ze gelijkwaardig.
Maar gelukkig zijn de tracks heel veelzijdig en racen door de rivieren van de Amazone, de baai van New York, een stad in Japan en zelfs door de woestijn behoren tot de mogelijkheden. Er zijn acht tracks op de PC versie en voor alle PSX gabbers is Australië toegevoegd, beide versies hebben de optie om een underground bonus track te bereiken.
Elke track verandert elke keer dat je rond gaat (door doorgangen te openen en te sluiten) en stelt je reactievermogen danig op de proef. Om de tracks nog gevarieerder te maken, zijn er heel veel verrassingen ingebouwd zoals een klein verhaaltje of actie scène.
In New York bijvoorbeeld, zie je in de eerste ronde een politieagent in het water vallen en aan het eind zie je hem er uit 'gehelicopterd' worden.
Ik zag zelfs een paar breakdancers hun kunsten vertonen.
Wat de soundtrack van Powerboat betreft, was er nog maar één uit de zeven geboden muziek samples beschikbaar en die klonk verre van indrukwekkend. Verder vond ik nog een heleboel andere opties, inclusief een handjevol video opties als het instellen van het weer en de goede ouwe 'lens flare' optie.
Multiplayer mogelijkheden bevatten zowel horizontaal als verticaal gesplitste schermen. Voor de PC spelers die samen op een beeldscherm spelen is er een 4-way splitscreen en via een netwerk kan er met maximaal zes spelers gespeeld worden.

RAPPORT

graphics	8.0
geluid	6.7
originaliteit	9.0
speelbaarheid	8.2

- ▲ Onderwater racen
- ▲ Voelt goed aan
- ▼ Matige soundtrack
- ▼ Minder detail

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2340
Fabrikant: VR Sprots/Interplay
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555

8.1





GET YOUR POWER BOOST

CHOOSE YOUR ADVANTAGE

- 3 nummers voor fl 12,50 (normaal fl 16,50)
- 6 nummers voor fl 25,00 (normaal fl 32,70)
- 11 nummers voor fl 45,75 (normaal fl 59,95)
- 17 nummers voor fl 69,50 (normaal fl 76,30)

Of bel: 023-517 35 24

ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN!



Redline Racer

Zo fraai en uitgebreid als autorace games momenteel zijn, zo magertjes komen motorrace games er meestal van af. Redline Racer maakt hier keihard een einde aan.

FLITSEND

Het enige motor aangedreven voertuig op twee wielen dat ik ooit heb bereden was (in mijn tienerjaren) een ouwe, zwarte Puch die met een beetje sleutelen net 55 km per uur haalde. Gelukkig lacht vrouwe Fortuna nu regelmatig in mijn richting en ben ik dik tevreden met mijn azuurblauwe Porsche.
Maar toch heb ik altijd het gevoel gehad iets te hebben gemist. Totdat Redline Racer onder m'n ogen kwam. Een flitsend motorrace spel met een zeer hoog arcadegehalte en gelikte snelheid van de bovenste plank.

WIE VAN DE DRIE

Redline Racer speelt simpel weg. Je kiest een bike, een racer, een naam, een team, een type race en een track. Daarna bepaal je of je de time-trial of de arcade race rijdt.
In het begin heb je nog maar drie bikes om uit te kiezen. De eerste reageert subliem op je stuurkunsten maar is niet zo snel, de derde is supersnel maar weer moeilijk hanteerbaar. De tweede zit er een beetje tussenin.
Als je alle drie de tracks hebt gereden en hebt gewonnen, krijg je ook toegang tot andere tracks. Dit geldt ook voor de motoren. Hoe beter je rijdt en hoe meer je wint, hoe snellere, beter bestuurbare bikes je kunt kiezen.

CRASHEN

Het is ook leuk dat je zowel een mannelijke als vrouwelijke rijder kunt kiezen.
Bovendien kun je het ook horen aan het gillen van je rijder als je crasht met je bike.
Het crashen is sowieso goed uitgewerkt. In sommige games kun je of niet van de weg af en wordt je automatisch teruggestuurd of je crasht direct als je ook maar een millimeter van de ideale lijn afwijkt.
In RR kun je wel degelijk van de weg af, al is het voor een gelimiteerde tijd, anders word je gediskwalificeerd. Als je een bike hebt die goed bestuurbaar is, kun je over de rotsen en/of in de berm scheuren en zelfs van de omgeving gebruik maken om te jumpen of je vijand af te snijden.

SNEL

Het belangrijkste pluspunt van het spel is dat het voortdurend snelheid biedt in schitterende graphics. Met 3Dfx is dit de parel onder de motorrace games. Het speelt soepel en je hebt echt het gevoel dat je scheurt.
De tracks zijn zeer afwisselend: langs het strand, in de bergen, in de sneeuw, de countryside en allemaal eisen ze hun eigen rijtechniek.
Het spel biedt vele fraaie opties en effecten. Zoals turbo waarmee je je voorwiel even omhoog tilt, vonken die van je bike afspatten als je langs een muur schuurt, hobbelen en jumpen in de bergen en slippen op het strand.

POWER TIP
Op het strandcircuit kun je beter een goed handelbare dan een supersnelle bike kiezen.

Pas op, er is niet gestrooid!

Wie van de drie?

Een vredig ritje langs de countryside.

Waar is de rest? Ik moest daarnet toch wel linksaf?

Waar blijft dat verdomde wegrestaurant? Ik heb honger!

Op het strand slip je snel weg.

Zand onder je wielen en een dak boven je hoofd.

RAPPORT

graphics	9^6
geluid	8^5
originaliteit	8^4
speelbaarheid	9^5

- Super snel
- Super mooi
- Super parcours
- Super turbo

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 40 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, 3D-kaart aanbevolen. Windows 95.
Fabrikant: Criterion Studio's/Ubisoft
Distributeur: Media Connection
Tel.055-5997803

9^0

Mooi, snel, strak, vet en spectaculair. Dit is een motorrace game zoals ie hoort te zijn. Redline Racer geeft op alle fronten gas en laat zijn concurrenten ver achter zich.
JJAN

review

AERO GAUGE

Persoonlijk had ik verwacht dat met het verschijnen van Extreme G zo'n vier maanden geleden, het voorlopig wel weer even zou duren voor er weer een Wipe Out-kloon op de markt zou komen. Niet dus, want nu is er Aero Gauge: Wipe Out-kloon nummer zoveel.

AERO EXTREME

Kijk, nu heb ik het dus echt even moeilijk als PU redacteur. Ik bedoel, hoe schrijf je een zinnige recensie over een spel dat op het eerste gezicht totaal niet verschilt van de 173 voorgaande games in zijn soort? De enige manier is door het spel extreem kritisch te analyseren in de hoop iets afwijkends te vinden en dan jullie, hooggewaardeerde PU-lezers, daar in zo'n 600 woorden over te vertellen.
Het beste kan ik dat doen door Aero Gauge naast zijn oudere broer Extreme G te leggen, die trouwens ook uitkwam op de Nintendo 64.

AERO ANALYSE

Toen ik voor de PU editie van december Extreme G moest checken, was ik nog het meeste onder de indruk van de vloeiendheid en verfijndheid van de graphics. Iets waar de game-ontwikkelaars van Probe volgens hun zeggen een jaar aan hadden gewerkt.
Blijkbaar is het maken van dit soort graphics op de N64 toch niet zo moeilijk als de mensen van Probe beweerden. Aero Gauge beschikt namelijk over precies dezelfde grafische features als Extreme G en de decors vind ik zelfs nog een tikkeltje beter.
Een ander verschil zit 'm in het stuurgedrag van je voertuig. De besturing bij Extreme G was al heel goed maar in vergelijking met Aero Gauge te gevoelig. De bediening van Aero Gauge is groffer, iets wat mij persoonlijk beter bevalt.
Ook anders in de besturing is de mogelijkheid om een beetje te vliegen. Het is dus tijdens het racen mogelijk om over je tegenstanders heen te zweven. Bij Extreme G race je met een soort motor dus vliegen is daar niet mogelijk. Dit is iets wat Aero Gauge toch een heel klein beetje origineel maakt in de lange rij Wipe Out-klonen.

AERO A.N.W.B.

Toch wint Aero Gauge niet op alle terreinen van broeder Extreme. Het aantal mogelijkheden is namelijk een stuk beperkter. Zo zijn er maar vijf soorten voertuigen te kiezen (bij E.G. twaalf) en is het aantal gamemodes beperkt tot de basics. Dus 1 of 2 player mode, meedoen aan de competitie, of tegen de klok racen.
Het verschil in de racebeesten is overigens erg groot. Grof gezegd moet je kiezen tussen snelheid of robuustheid, en die keuze hoeft niet altijd snelheid te zijn. Racen in Aero Gauge verloopt namelijk niet zonder kleerscheuren, teveel botsen en je hyper-moderne 'slede' staat binnen de kortst te keren langs de cyber-snelweg.
Gelukkig kan je in sommige levels gebruik maken van 'Energie-Restore'-tunnels, die de opgelopen schade herstellen als je er doorheen gaat.

POWER TIP

Probeer botsingen te vermijden, anders is het snel afgelopen.

RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	7⁵
originaliteit	4³
speelbaarheid	9⁰

▲ Vette graphics
▲ Goede besturing
▼ Wipe Out 173
▼ Extreme G 2

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 229,- Bfr. ca. 4100
Fabrikant: Ascii
Verkrijgbaar bij: Games R Fun
Tel: 030-2369232

7⁴

Aero Gauge is een leuk spel omdat Wipe Out nog steeds een leuk spel is. Wat deze game extra biedt, zijn de vloeiende graphics en een heerlijke bediening. Op dat punt zelfs nog even beter als Extreme G, maar daar is ook alles mee gezegd; het blijkt immers een regelrechte kloon.
RUBEN



Dit beeld heb ik nu al 200 keer gezien.



Wat een bak!

JAPANSE IMPORT









ROBOTRON 64

In januari van vorig jaar speelde ik dolenthousiast de PSX versie van Robotron X en dit jaar is het spel ook nog eens omgetoverd tot een 64-bit versie. Kan alleen nog maar beter geworden zijn, toch?

SIMPEL

In 1984 ontwierp Eugene Jarvis, die trouwens ook de titels Defender en Cruis'n USA op zijn naam heeft staan, het prachtige spel Robotron X. Het werd op slag een hit en ook een van mijn favoriete games.
Als ik terugdenk aan het jaar 1984, zie ik mezelf weer als klein kneutertje achter die torenhoge kast staan. Ik was in één klap verslaafd aan de allernieuwste, allermooiste en allersnelste game, die mijn jonge oogjes ooit hadden mogen aanschouwen.
Het spel heette Robotron X en was eigenlijk vrij simpel, net als alle toptitels uit die tijd. Het spel speelde zich af op een vierkant grid, waarop je de held moest helpen om niet gepakt te worden. Je bewoog over de vier lijnen van het grid en schoot ook volgens deze lijnen.
En juist hierin was Robotron X zo speciaal want je kon dus in een andere richting vuren dan je poppetje liep! Heel handig om die lastige achtervolgers weg te knallen die je op de hielen zitten terwijl je je uit de voeten probeert te maken.
Eigenlijk was het spel te simpel voor woorden maar door de hoge snelheid en die listige manier van besturen was het enorm verslavend.

VIA 32 BIT NAAR DE N64

Ergens vorig jaar werd een PSX versie van dit legendarische spel uitgebracht. Ik bezong de titel in januari '97 en bekroonde het met een 9.1.
De programmeurs van het softwarebedrijf Player 1 waren eigenlijk vrij dicht bij de oorspronkelijke 2D versie gebleven maar hadden net genoeg 3D technologie toegepast om het spel een moderne 'feel' te geven. Dat in combinatie met de keiharde muziek en de bijna hallucinerende kleuren maakten de vernieuwde Robotron X tot een wereldtitel.
Maar wat blijkt nu? De makers waren zelf helemaal niet zo tevreden met hun produkt. Ze hadden vanwege de hoge tijdsdruk maar de halve titel neergezet die ze hadden willen maken en gingen daarom vrolijk door met de produktie van een versie voor de N64.
Helaas zag Namco het niet meer zo zitten en draaide de geldkraan van Player 1 dicht. Gelukkig greep Crave meteen in en zag de 64 bit titel uiteindelijk toch het licht.

SUPERVET

Het is nauwelijks te geloven maar deze versie is nog veel vetter dan die PSX titel!
Player 1 heeft een nieuwe, echt unieke manier bedacht om Eugene (de held van Robotron X) over het grid te laten wandelen. Hierbij pak je dus twee aparte joypads en gebruik je de analoge stick van beide pads om loop- en schietrichting te bepalen.
Met twee joypads voor je neus zak je langzaam steeds dieper weg in de wereld van Robotron 64, waarin je dierlijke instincten het moeten overnemen van je gezonde verstand. Het spel gaat zo verschrikkelijk snel, dat er geen tijd is om na te denken.
In het begin denk je wellicht dat je een ware meester bent, als je het ene na het andere level doorragt, maar als je eenmaal weet dat je 99 levels doormoet voordat je tegen de eindbaas mag aantreden, piep je wel anders. En al helemaal als blijkt dat je wel tien levens over moet hebben, wil je enige kans maken die eindbaas te verslaan!

POWER TIP
Gebruik twee joypads om Eugene te bedienen.

Lig ik in de weg?

Kies de juiste hoek.

Probeer overzicht te houden.

Jump naar een ander level.

Zo, en nu eerst een....

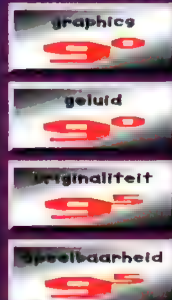
Killerbees on swarm.

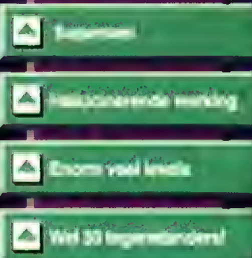
AMERIKAANSE IMPORT

Dat komt zomaar uit de lucht vallen.

Eindbaas leveltje 100.

RAPPORT





NINTENDO 64
Prijs: ƒ 199,- Bfr. ca. 3600
Fabrikant: Player 1/Crave
Verkrijgbaar bij: Games R Fun
Tel.030-2369232

9^3

De N64 versie van dit spel is waarachtig nog vetter dan de PSX titel: een spel voor gamers met stalen zenuwen en een gezonde portie dierlijke reflexen. Die zal je ook wel nodig hebben als je de moordende grids van Robotron 64 heelhuids wil doorstaan. Echt een supergame voor supergamers met superskills.

ANDREAS


Plaats die Tetris-blokjes...

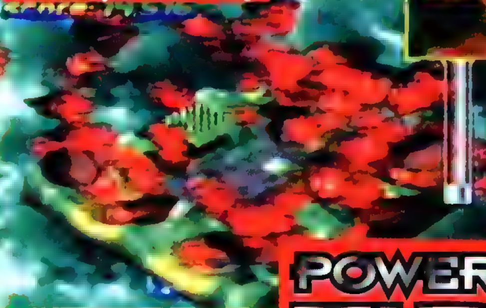

En bouw zo je eigen landschap.


Beetje water erbij en klaar

Een spel dat 3D Tetris combineert met landschapsarchitectuur, leuke kleurtjes heeft, spannend is en draait om waterhuishouding door middel van dijkjes. Dat klinkt bijna te vreemd om waar te zijn.


Laat de vuurbal in het water vallen...


En het water verdampt.


Aardbevingen in Kobe-stijl.

Duizend bommen en granaten.

POWER TIP

Zorg dat je kapot land snel weer repareert.

STOM TOEVAL

Het kan vreemd lopen in de wereld van computergame-design en soms komen de ideeën voor de beste games voort uit stom toeval.
Zo ging het ook met de Britse softwareproducent Zed Two, die bezig was met het ontwikkelen van realistische watereffecten voor een spel, toen ze ineens bedachten dat die watereffecten zo mooi waren dat ze weleens als basis zouden kunnen dienen voor een hele nieuwe game. En dat werd Wetrix, een hi-speed strategisch behendigheidsspel, a la Tetris, met de frisse Japanse look van games als Kirby en Bust a Move.

LANDSCHAPS-ARCHITECT

Het spel speelt zich af op zwevende rechthoekige planeten, waarop in een hoog tempo 3D-Tetris-achtige blokken naar beneden komen vallen, waarmee je na zorgvuldig draaien en plaatsen - Tetris stijl - een soort landschapje bouwt.
De blokken die uit de lucht vallen zijn namelijk bouwstenen die het land ophogen of verlagen, waardoor je dus in plaats van een rechtoerechtaan blokkentoren een bergachtig landschap bouwt, met echte pieken en dalen. En om die dalen draait het hele spel. Na een handvol bouwblokken begint er water uit de lucht te vallen en jij moet nu zorgen dat het niet van de planeet af kan stromen. Je bouwt dus met je landschap een soort watercontainertjes, waarin zich meertjes vormen.

MEER MEERTJES

Je voelt hem natuurlijk al: dat water gaat op een gegeven moment over jouw dijkjes stromen en dan moet jij je landschapje weer aanpassen.
Als klap op de vuurpijl vallen er dan ook nog eens bommen uit de lucht en word je planeetje geteisterd door aardbevingen en andere rampen. Hierdoor word je landschap flink in de war gebracht en dreigt het water weer weg te stromen!
De watermeter aan de kant van je scherm geeft aan hoeveel er al is weggedrupt. Is de limiet bereikt dan ben je af en moet je het opnieuw proberen.
Gelukkig kan je je water ook op natuurlijke wijze laten verdampen door er kometen in te laten vallen die hun hitte afstaan en jouw planeet weer watervrij maken.
Punten krijg je voor de hoeveelheid aparte meertjes die je weet te creëeren (één grote telt dus niet), voor gerepareerde bomkraters en voor het sturen van vuurballen.
Maar net als bij Tetris begint de hele ellende dan weer van voren af aan. Terwijl de stukken steeds sneller vallen en het steeds moeilijker wordt om je te concentreren, moet jij de situatie onder controle houden. Eén verkeerde move kan fataal zijn.

ZES MODES

De graphics, geluid en gameplay van deze titel zijn duidelijk voor de N64 ontwikkeld en zullen je niet teleurstellen. De vrolijke simpele graphics doen denken aan Japanse games en houden het spel overzichtelijk.
De zes speelmodes, waaronder speciale handicap-games zorgen ervoor dat gamers van elk niveau een moeilijke taak kunnen hebben met het binnenhouden van het water.
In de dual player mode, die in mijn bèta versie helaas nog niet werkte, komen wapens te zitten, waarmee je je tegenstander in splitscreen mode kan aanvallen.

RAPPORT

graphics	9^5
geluid	8^5
originaliteit	9^5
speelbaarheid	9^5

- Heel origineel
- Met water spelen is leuk
- Snel en verslavend
- Mooie graphics

NINTENDO 64
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Ocean
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555



Wetrix is zeker geen waterige Tetris kloon, maar een spannend strategisch behendigheidsspel dat absoluut een plaatsje in je N64 collectie verdient. De prachtige watergraphics en de vloeiende gameplay zorgen voor een supergame waar Ocean zeker hoge ogen mee zal scoren. Helemaal in zo'n dijkenbouwersland als Nederland!
ANDREAS

WETRIX

POWERWEB Update

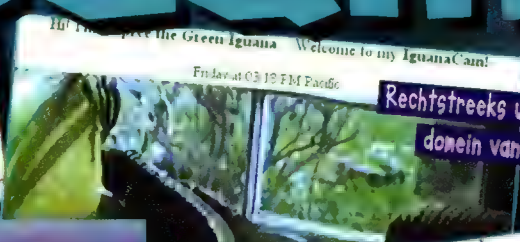
http://www.powerweb.nl

WebCams





Gras groen genoeg?

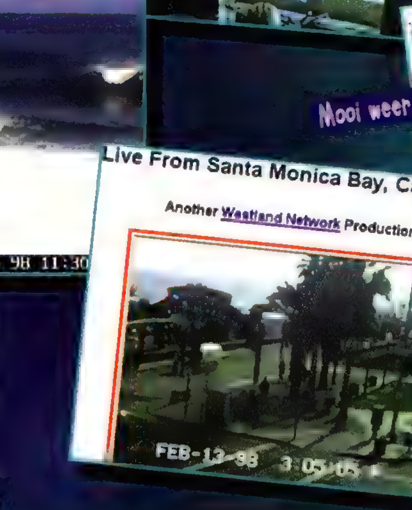


Rechtstreeks uit het domein van Dupree.

Venice Boardwalk (doordeweeks).

Mooi weer weer.

Hawaiiaanse surfcamera.



Vrijdag de 13e op de pier.

Jukebox.

Zogenoemde 'web cams' vind je de laatste tijd steeds meer op het net. Deze sites zenden live beelden uit van allerlei vreemde plaatsen. Zonder plug-ins kunnen web surfers spioneren, het weer in Zandvoort checken of zelfs een kijkje nemen achter de schermen bij games-ontwikkelaars.

MOOI WEER OP HET STRAND?

Tegenwoordig kan met simpele technologie en een goedkope Webcamera allerlei dingen live op het net uitzenden en velen doen dat inmiddels ook. Soms is dit tijdverspilling, maar soms kan het erg nuttig zijn.

Heb je bijvoorbeeld plannen om naar Zandvoort te gaan en wil je er zeker van zijn dat het daar niet bewolkt is, bekijk dan de web cam op *www.dataplace.nl/pages/foto.htm* voordat je je treinkaartje gaat kopen. Misschien wil je eens een strand wat verder weg bekijken, zoals het strand waar ik ben opgegroeid; Venice Beach. De camera op *www.westland.net/beachcam/* staat vlakbij waar ik woonde en laat je beelden zien van het gekkenhuis op de Venice boardwalk (erg druk in het weekend).

Ben je geïnteresseerd hoe er wordt gesurft (met een board) in de rest van de wereld, check dan *www.ozemail.com.an/goan/surfcam.html.*, een site met ongeveer twintig verschillende camera's over de hele wereld.

VAN ALLES WAT

Wat minder spectaculair maar toch leuk zijn sites als de web cam van Apogee/3D Realms hoofdkwartier op *www.apogee1.com/camera/index.html.* Hier kan je zien wat er allemaal gebeurt voordat hun nieuwe titels worden uitgebracht. Deze camera geeft een live verslag vanuit de kantoren, of laat demo's zien van Apogee's laatste projecten en er gaan zelfs geruchten dat de 'Duke' hier te zien is.

Houd je van live sport dan kun je bijvoorbeeld terecht bij de camera die is opgesteld in het Oakland Stadium: *www.sportline.com/u/cam/oaklandstadium/index.html.* Op het moment dat ik een kijkje nam, was het seizoen net afgelopen en kreeg ik te zien hoe ze het gras in het stadion groen houden en andere onderhoudswerkzaamheden.

Voor het geval je ooit in een 'school mood' bent, op *www.vet.fnt.hvu.nl/vetcam/vetcam-ns.htm* kan je een les bijwonen op de Hogeschool in Utrecht. Natuurlijk kun je ook een kijkje nemen op de Webcam site zelf.

Deze site op *http://wct.images.com/jukebox* geeft je de keuze maximaal drie verschillende camera's te kiezen van hun link list, en ze allemaal tegelijkertijd te bekijken. Je krijgt dan de keuze uit allerlei outdoor camera's verspreid over de hele wereld. Eentje was een heel erg vreemde Iguana Cam, hier ben je getuige van wat 'Dupree' de leguaan van plan is.

RECHTSTREEKS VAN JOUW HUIS

Zoals ik al zei, zit het net vol met web cams en is dit maar een kleine greep. Bezoek voor een lijst van meer dan 1000 verschillende camera locaties WebCam Centrals *www.camcentral.com.* Hier staan ze allemaal, van New Yorkse straathoeken tot de Russische grens.

Wil jij liever degene zijn naar wie gekeken wordt, ga dan naar Digital Visions site op *www.digvis.com/webcam* om uit te vinden wat je daar allemaal voor nodig hebt. Heb je alles en eigenlijk alleen nog een beetje hulp nodig met het opzetten, bezoek dan *www.isip.com/users/kealoha/how.htm* voor een uitgebreide handleiding voor het opzetten van web cams.

Vanwege het valsspelen van de PU spelletjestesters, hebben wij besloten om maar geen web camera op de redactie te zetten maar hier kan natuurlijk verandering in komen (wat de camera betreft dan, cheaten zullen ze altijd blijven doen). Vind je dit een goed idee, schrijf ons een mailtje, we doen onze lezers graag een plezier.

MARK B.

Dat adventures soms uit meerdere CD's bestaan is bekend, maar Black Dahlia maakt het wel erg bont. Dit adventure bestaat uit maar liefst acht CD's! Ik sloeg voor een aantal dagen voedsel in, legde de hoorn naast de haak en sloot me op in mijn woning. Want ik moest en zou de game uitspelen...

DE TORSO-KILLER

Black Dahlia is de opvolger van (en niet het vervolg op) Ripper. In 1996 scoorde dit adventure rond de moordlustige Jack de Ripper een acht. Take 2 meldt, zoals verwacht, dat Black Dahlia nog beter is. Dan moeten ze wel van goede huize komen, want het is geen makkie om de aandacht van de gamer gedurende acht disks en dus vele, vele uren, vast te houden.
In Black Dahlia draait het opnieuw om een seriemoordenaar. De griezel heet dit keer de 'torsokiller'. Hij hakt bij zijn slachtoffers eerst ritueel het hoofd eraf en snijdt het lichaam vervolgens met chirurgische precisie in malse stukken. Leuke wetenswaardigheid: deze gezellige dude heeft in het echt ook bestaan en was de eerste seriemoordenaar in de VS.
Denk nu niet dat Black Dahlia een simpel 'zoek de moordenaar'-spel is. Dan heb je het namelijk helemaal mis. BD zit tot de nok toe vol zwarte magie en duistere rituelen en nazi-Duitsland en spionnen spelen ook een belangrijke rol.

MAD BUTCHER

We schrijven november 1941. Europa is volledig in de ban van de Tweede Wereldoorlog. De VS houden zich op dat moment nog afzijdig.
Het Amerikaanse nieuws wordt weliswaar gedomineerd door verhalen over de verschrikkingen van de oorlog, maar toch weet een seriemoordenaar (ons ledematen-hakkertje), die actief is in Cleveland, de aandacht van de Amerikanen aardig vast te houden. De politie en de FBI proberen deze slager al maandenlang tevergeefs op te sporen. De torsokiller alias 'the Mad Butcher of Kingsbury Run' is de agenten echter steeds te snel af en laat weinig sporen achter. Omdat er vreemde Germaanse rune-tekens op de plaats van de misdaad (het riool bij Kingsbury Run) worden gevonden, vermoedt men dat de seriemoordenaar zich laat inspireren door eeuwenoude Germaanse zwarte magie. Mogelijk is de Torsokiller zelfs een Amerikaanse nazi die zwarte magie gebruikt om de Duitsers een handje te helpen in hun streven naar wereldwijde heerschappij.

DENNIS HOPPER

De speler is in Black Dahlia de piepjonge agent Jim Pearson van de CIO (de voorloper van de CIA). Pearson vervangt agent Pensky (een prachtige rol van Dennis Hopper), die tijdens zijn onderzoek naar mogelijke Nazi-spionnen in de VS, plotsklaps verdween. Pearson moet het onderzoek voortzetten. Al snel wordt duidelijk dat er meer achter de nazi-spionage zit. De Torso-killer en de nazi's blijken inderdaad iets met elkaar te maken te hebben. Pearson raakt verstrikt in een saga vol duistere Germaanse toverkunst, dood en verderf. De agent moet tientallen mysteries oplossen om de mensheid van de grootste nachtmerrie van deze eeuw te redden. Tijdens die speurtocht zal realiteit en illusie, feiten en fictie door elkaar gaan lopen. De X-files is er werkelijk waar niks bij.

SCHIETEN

Black Dahlia is een typisch 'click-and-drag'-adventure a la Myst en Riven. Je klikt je van ruimte naar ruimte en van puzzel naar puzzel. Onderweg ondervraag je steeds mensen, waarbij de mogelijke vragen onderaan het scherm verschijnen.
Take 2 is er echter in geslaagd ook een klein beetje shoot'em up in het spel te stoppen. Je moet niet verwachten dat je met Black Dahlia lekker kunt gaan Quaken. Je krijgt slechts een paar keer de kans om iemand in een duistere ruimte met je pistool uit te schakelen. Opvallend vond ik het in ieder geval wel.

HERSEN-KRAKERS

Een adventure staat of valt met de puzzels en lastige opgaven. Nou, met Black Dahlia zit het op dat gebied wel goed. Er zijn ruim zeventig hersenkrakers in het spel te vinden (kan het ook anders met acht CD's) en ze zijn behoorlijk pittig. Gelukkig had ik de beschikking over een walkt-rough-guide, anders zou ik in de zomer nog met dit spel bezig zijn. Black Dahlia is een adventure voor Derrick's en agent Mulder's met een IQ van 160 of hoger. Er zijn plenty puzzels waar je zeven of acht handelingen in de juiste volgorde moet uitvoeren om bijvoorbeeld een deur of graftombe te openen. En er zijn honderden combinaties mogelijk.

FILM

Het spel ziet er prachtig uit. Black Dahlia bestaat voor 99% uit filmbeelden en de hoofdpersonen wandelen rond in een 3D gerenderde, ultra- (en dan bedoel ik ook echt ultra) realistische 'levende' omgeving. Je kunt naar links, rechts, omhoog en omlaag kijken.
Via een handig pop-up menu switch je voortdurend van de ene omgeving naar de andere. Je hoeft daarbij niet minuten te wachten. Het spel loopt snel en soepel op een Pentium 60.
Er zijn in totaal tachtig verschillende locaties. Keer op keer vallen er

POWER TIP

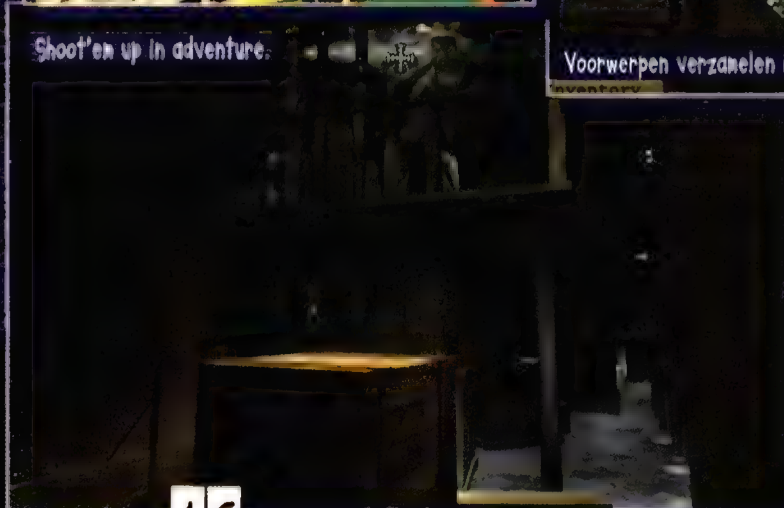
Om de ruimte in de tafel in de geheime ruimte van de Raven's Room te openen, gebruik je het wachtwoord 'arthur'.


Vermond als Indiana Jones.


Typische zweterige detective met drankprobleem.



Voorwerpen verzamelen in inventory.


Shoot'em up in adventure.


Een van de prachtige art-deco interieurs.


Dat wordt weer puzzelen.

Black Dahlia

in dezelfde locaties weer nieuwe aanknopingspunten te vinden. Het is dus niet zo dat je een bepaalde locatie na een bezoek wel kunt vergeten.
Het spel speelt zich af in de periode 1941-1947. De sfeer uit die tijd is bijzonder mooi weergegeven. Alle ruimten zijn art-deco aangekleed en het spel zit vol authentieke filmbeelden uit die tijd. De muziek is zoals het hoort bij een adventure, spannend en op de juiste momenten opzwepend of beangstigend.

SAVE JE SPEL!

De actie in Black Dahlia verloopt lineair. Je moet dus puzzel voor puzzel oplossen. Slaag je er niet in om de juiste oplossing bij een opgave te vinden, dan zit je meteen hopeloos vast. Niet getreurd, de walktrough-guide (31 pagina's) zal ongetwijfeld binnenkort op het Internet te vinden zijn.
Save je spel ook regelmatig. Pearson heeft de neiging om doodgeschoten te worden, in een put te vallen of een steen op zijn kneiter te krijgen en dan is het meteen over en sluiten. Als dat na een week puzzelen gebeurt op CD 8, en je hebt bij disk 1 voor het laatst gesaved, dan ben je goed ziek.

GERAMD

Je haat adventures of je bent er gek op, een tussenweg is er volgens mij niet. Ik zal Black Dahlia daarom niet aan gamers aanraden die veel actie willen (de Quake-, Tekken- en Tomb Raider fans dus). Voor hen is er gewoon te weinig actie voorhanden.
Als je daarentegen van spanning, een goed plot en het betere puzzelwerk houdt, dan zit je met Black Dahlia geramd. Met dit spel ben je wel even zoet. Het kostte mij met de walk trough-guide al ruim drie dagen om het spel uit te spelen.

Vinger aan de pols?

Het riool waar de gruweldaden plaatsvinden.

Dennis Hopper is agent Pensky.

POWER TIP

Op een gegeven moment moet je de kluis van agent Winslow kraken. Typ 'masterlock' in en de kluis gaat open.

RAPPORT

graphics	9
geluid	9
originaliteit	8
speelbaarheid	9

- ▲ Prachtige omgeving
- ▲ Dennis Hopper
- ▲ Vreselijk moeilijke puzzels
- ▼ [illegible]

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 60, 16 Mb RAM, SVGA, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Take 2
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

8,7

Black Dahlia is een ware aanrader voor adventure fans, de rest kan dit spel volgens mij beter laten liggen. Daarvoor duurt het te lang en is er te weinig harde actie.
J.J.

...lieftallige assistente.

Via foto's snel naar locatie.

Mijn stamkroeg.

Het adresboekje van Peter R. de Vries.

Studio DAC

In deze aflevering van Nederlandse spellenmakers geen spellenmakers, maar 'geluidenmakers'. Maak kennis met studio DAC, de mannen achter de sound en stemmen van onder meer Worms II, L.E.D. Wars en Kick Off 98.

Even voorstellen

Naam:	ROGER VERHAART
Geboren:	16-08-66
Opleiding:	Geen
Functie:	Componist/sounddesigner
Favoriete Game:	Carmageddon



Het DAC-duo. Ze maakten deze foto zelf, gelukkig hebben ze meer verstand van geluid.

Even voorstellen

Naam:	ZIP BOTERBLOEM
Geboren:	11-05-60
Opleiding:	Sonologie
Functie:	Geluidstechnicus/sounddesigner
Favoriete Game:	Riven

SPECIALISTEN

Wat is een game zonder sound? Quake is niks zonder duistere muziek, harde explosies en gegil. Grand Prix Formula I stelt weinig voor zonder het gebulder van de bolides en Tekken een regelrechte aanfluiting zonder de crunchy sounds van de hits en kicks en het geknars van gebroken kaken. Studio DAC (Digital Audio Conversion) is gespecialiseerd in de 'sound-business' en bestaat uit Roger Verhaart en de man met de vreemdste naam van Nederland, Zip Boterbloem.

Zestien jaar geleden richtten de twee Haarlemmers studio DAC op om elektronische muziek te kunnen maken. Toen zes jaar geleden de CD-i op de markt kwam, ging DAC zich meer en meer specialiseren in het vervaardigen van geluid voor multimedia.

Zip: "Er waren natuurlijk genoeg goede opnamestudio's, maar bijna niemand kon van audiotracks wav-files maken. Wij wel, en dat gaf ons een voorsprong." Toen de CD-ROM de slag van de CD-i leek te gaan winnen, stapte DAC over. Inmiddels hebben Roger en Zip zo'n vijftig CD-ROM-titels op hun naam staan. Het merendeel is edutainment (kindersoftware en de Encarta-encyclopedie van Microsoft), maar de laatste tijd verzorgen de twee ook steeds vaker de sound bij het echte werk: de games.

SMURFEN-GELUIDEN

Zo was onlangs Studio Sport commentator Theo Reitsma een dag in de studio voor de voetbal-game Kick Off 98.

Roger: "Reitsma heeft in totaal ruim 300 zinnen ingesproken, variërend van 'dit is toch echt buitenspel', tot 'wat een schitterend schot'." Het lijkt zo makkelijk, zinnetjes inspreken, maar dat valt vies tegen. Je zit in een klein afgesloten hokje met een koptelefoon op en een microfoon voor de mond en moet dan op commando vrolijk doen, uit je dak gaan of vreselijke angstkreten produceren. Zip: "Je ziet de game zelf niet, je hebt alleen maar grijs noppenschuim voor je. Probeer dan maar eens enthousiast te worden!"

Bij de meeste games maakt DAC gebruik van 'professionele stemmen'.

Roger: "We bezitten een database met allerlei verschillende stemmen-acteurs. En dat zijn echte vocale wonders. Neem nou Rinus Zechiel, de stem achter alle Worms. Hij kan op bevel duizenden verschillende stemmetjes maken. Van smurfengeluiden tot aliengebrom, het maakt hem niet uit."

Meestal is DAC zo'n drie dagen bezig met opnemen en het bewerken van het geluid voor een game.

Roger: "Je bent er namelijk niet alleen met het opnemen. Je moet ook de conversieslag naar een wav-file maken. En aangezien bij die conversieslag ongeveer 50% van de geluidskwaliteit verloren gaat, moet de oorspronkelijke opname van zeer hoge kwaliteit zijn. Door de conversieslag naar wav-files ga je feitelijk van CD-kwaliteit terug naar een 78-toerenplaat!"

MUZIEK RIVEN IS TOP

Het geluid is vaak het laatste onderdeel in het produktieproces van een game. DAC is daar niet blij mee.

Zip: "Eerst een game maken en vervolgens een hip dingetje erbij bedenken, dat werkt niet. Ik zou veel liever zien dat je als sounddesigner vanaf dag één bij de produktie betrokken wordt. Dat is bijvoorbeeld bij Riven gebeurd en het resultaat was daardoor fenomenaal. De interactie tussen muziek en het spel is fascinerend. Dankzij de schitterende composities blijft het spel voortdurend spannend. Geluid kan een spel echt maken of breken."

INTERNET QUA SOUND SAAI

DAC wil zich in de toekomst ook meer gaan richten op het Internet.

Roger: "Er gebeurt op audio-gebied dus echt helemaal geen hol op het net. Dat valt natuurlijk wel te verklaren. Audio kan nog steeds maar traag binnen gehaald worden. Dat zal echter niet lang meer gaan duren. Er is bijvoorbeeld al real-audio." Zip: "Ik denk dat Internet ook een steeds belangrijker rol gaat spelen in de gameswereld. Binnen een paar jaar kun je via Internet of misschien wel via de TV games bestellen bij een centraal punt en vervolgens lekker gaan spelen. En als geluidsstudio willen we daar natuurlijk bij zijn." Als je wilt zien wat er met sound allemaal mogelijk is op het net, check dan de website van DAC: www.dac.nl.

J.J.

De games die door DAC van geluid werden voorzien: Worms 2, L.E.D.Wars en Kick Off 98.







Theo Reitsma werkte samen met DAC aan Kick Off 98.

nederlandse SPELLEN MAKERS

MAGIC THE GATHERING

Spells Of The Ancients

Aanhangers van Magic The Gathering hebben hier op gewacht. Een uitgebreide PC expansion set die bovendien vele verbeteringen en aanvullingen kent.

POTJE KAARTEN?

Iedereen kan pesten. En dan bedoel ik niet elkaar verrot schelden, nee ik bedoel het kaartspel. Dan heb je ook nog maxen, juffen, toepen, jokeren, ezelen, eenentwintigen, eikelen, eenendertigen, knakworsten, hartenjagen, klaverjassen en als je helemaal doorschiet dan kun je ook nog gaan bridgen.

Maar het ultieme kaartspel voor fantasy fans is natuurlijk Magic The Gathering. Door een eigen verzameling kaarten op te bouwen én daarmee krachtpunten te verzamelen, kun je tegenstanders met draken, warriors, tovenaars, nimfen, trollen, gnomen, monsters en ridders te lijf.

FACE IT

De Magic expansion set die nu op de markt is, mag zich een hele vette noemen. Het spel speel je naast het originele MtG en geeft je om te beginnen de beschikking over 138 nieuwe cards. Het zijn afwijkende en krachtige kaarten die je verzameling direct een stuk meer power geven. Bovendien zorgt MtG: SotA meteen voor een upgrade van je originele MtG. Met de versie 2.0 blijven alle bugs achterwege. Bovendien is de interface opgelikt en simpeler te gebruiken.
Een ander leuk snufje is de zogenaamde 'Face Builder' waarmee je, door middel van een hele verzameling snorren, baarden, brillen, stokken, kettingen, hoeden, mutsen en ga zo maar door, je eigen karakters kunt ontwerpen.
Tenslotte is de AI van de computertegenstanders flink opgeschroefd, dus houd rekening met onverwachte aanvallen.

MULTI-PLAYER?

De meeste strakke aanvulling is wellicht de 'sealed deck tournament play'. Hierin moet je een deck cards aanmaken uit ongeopende Starter Decks en Booster Packs die samengesteld zijn uit de verschillende sets. Met een dus voor jou onbekende set kun je dan 31 verschillende computertegenstanders uitdagen voor een duel.
De multi-player mogelijkheid ontbreekt nog steeds en dat is erg jammer. Maar niet getreurd want Microprose laat weten daar hard mee bezig te zijn. Iedere geregistreerde MtG: SotA gebruiker zal automatisch deze upgrade toegestuurd krijgen. Dan kan ook iedereen op het net elkaar met de magische kaarten om de oren slaan. En zo hoort het ook.
Magic liefhebbers zullen niet teleurgesteld zijn. Deze set hoort thuis in iedere MtG-collectie.

RAPPORT

graphics	8°
geluid	8°
originaliteit	8°
speelbaarheid	8°

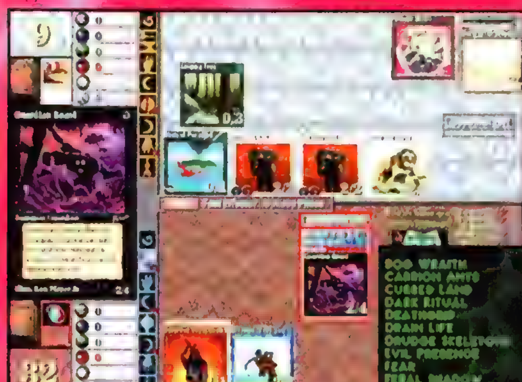
- ▲ 138 nieuwe cards
- ▲ Face Builder
- ▲ Betere AI tegenstanders
- ▼ Alleen voor insiders

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2160
Systeemeisen: 486 DX4, 100 MHz, 16 Mb RAM, 30 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Microprose
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

8°

De Magic fans worden weer op hun wenken bediend. Nog meer kaarten, nog meer spreuken, nog meer trollen, nog meer magie en nog meer rare, fantasy wezens. Stuur Mr. Lingo Francois Boulanger met zijn 'staat niet op de kaart!' maar naar huis.

JAN



Verschillende kunstenaars tekenden de decks.



The Lord of the Pit.



Een wandelingetje door het bos is goed voor de spijsvertering.



Het lijkt de kruidenier wel.

Een doodserieus spelletje.



Verzamel de juiste decks bij elkaar en je bent onverslaanbaar.



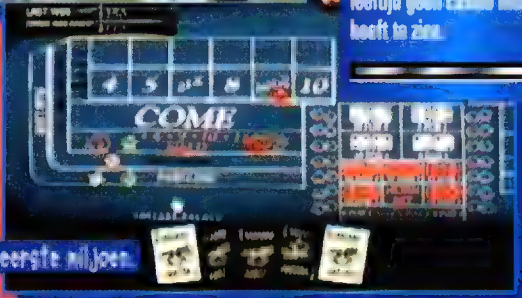
POWER TIP

Aan de meelezende ouders: als uw minderjarige kind dit spel wil kopen, laat 'm gerust zijn gang gaan. De kans is groot dat hij na het spelen van Caesars Palace op latere leeftijd geen casino meer heeft te zien.





Op weg naar m'n eerste miljoen.





CAESARS PALACE

RAPPORT

graphics	6⁵
geluid	3⁵
originaliteit	5⁵
speelbaarheid	6⁰

- Niks aan zonder real cash
- Nu geen poker?
- Ademt geen sfeer uit
- Kleine lettertjes

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2160
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555

5⁴

Ik ben in dit geval blij te kunnen zeggen dat Caesars Palace me absoluut niet geboeid heeft, en dat je me ook in de nabije toekomst niet zult tegenkomen in een casino.

SKATE

Ben je nog geen 18, of beschik je simpelweg niet over de financiële middelen, dan kun je wellicht een gokje wagen in Ceasars Palace; het virtuele bedevaartsoord voor gelukzoekers.

GOKVERSLAVING

Voordat ik terechtkwam in het testteam van Power Unlimited, was ik een heuse beroepsgokker. Op speciaal gecalculeerde dagen en tijdstippen kon je mijn partners en mij vinden in een van de vele casino's die ons land rijk is. De ene keer wonnen we enkele tienduizenden guldens, de andere keer hadden we nog net genoeg geld over voor een taxi.

Helaas kon ik na zo'n drie jaar intensief gegokt te hebben niet eens meer de bus terug naar huis pakken. Terwijl mijn collega's stuk voor stuk verkasten naar verre tropische oorden, vertoefde ik noodgedwongen in verscheidene afkickcentra.

Mijn gokverslaving behoort nu godzijdank tot het verleden, maar je kunt je voorstellen dat ik Caesars Palace met gemengde gevoelens aan een onderzoek heb onderworpen.

THE BIGGEST LOSER

Waar ik voor vreesde, was dat deze game me weer zou doen verlangen naar mijn vroegere broodwinning. Het was namelijk te danken aan Roulette, Black Jack, Craps, de fruitautomaten en de meest lucratieve game Baccarat, dat deze winner in ijltempo veranderde in Holland's biggest loser.

Nu hoeft niemand mij de regels van al deze onderdelen nog uit te leggen maar wie er echt geen moer van snapt, kan van elke game (behalve de simpel te bedienen fruitautomaten) een uitgebreide uitleg krijgen door een oud-collega van me.

Vooral bij een ingewikkeld spelletje als Craps (waarbij het draait om de combinatie van twee dobbelstenen) zul je veel hebben aan zijn info.

YOU WIN SOME, YOU LOSE SOME

Net als in de PC-versie start je met duizend dollar. Je doet er verstandig aan rustig te beginnen en dus niet meteen naar de Baccarat-tafel te hollen. Hier bedraagt de minimum-inzet namelijk duizend dollar, terwijl je bij een spel als Roulette en Craps een minimum-inzet hebt van vijf dollar.

Toch zul je al snel merken dat die kleine bedragen nauwelijks zoden aan de dijk zetten, en ga je proberen power moves te maken met grotere bedragen. Zo kan je winst gigantisch oplopen wanneer je een flinke stapel fiches op het juiste getal van de roulettetafel hebt gezet, of wanneer je drie dezelfde symbolen op de fruitautomaat krijgt.

Deze kans is (net als in de realiteit) echter zeer klein, dus doe je er misschien toch beter aan om voor Black Jack of Baccarat te gaan. Hierbij neem je het met kaarten op tegen de bank. Win je hiervan, dan verdubbel je je inzet, verlies je, tja, dan ben je de lul. Simpel.

VAGE TOERISTEN

Grafisch ziet het er allemaal wel behoorlijk uit, en de bijbehorende videobeelden van de uitleg zijn ook oké (los van de vage toeristen die zogenaamd uit hun dak gaan aan de speeltafels). Alleen had ik met name bij Craps en Roulette moeite met de lettergrootte op mijn beeldscherm, en zo'n kleine TV heb ik ook weer niet.

Ook het geluid werd met de minuut irritanter (kreetjes als ooh! aah! en wow, well done! passeerden om de haverklap de revue), en het belangrijkste van alles is dat de sfeer van een casino in de verste verte niet kan worden nagebootst door een computer.



Ach wijffie laat me maar gewoon naar binnen.



Tenenkrommend die toeristen.

review

CAESARS PALACE

& BEAT THE HOUSE 2

Gokken is al zo oud als de weg naar Rome en kan op allerlei manieren gedaan worden. Ook het maken van een goed PC-spel kan een gok zijn. Heeft Interplay zijn kansen verhoogd met het tegelijkertijd uitbrengen van twee sterk op elkaar lijkende spelletjes?







POWER TIP

Geef om de spelers-foto's in Ceasars Palace te veranderen jouw foto het formaat 60x48 pixels .bmp file. In het bestand: interplay/ceasars palace/share/avatar vind je .bmp files, als Ceasars Icons 1 young babe.bmp, vervang deze door jouw .bmp file en geef het dezelfde naam.

RAPPORT (Caesars Palace)

graphics	6⁸
geluid	6⁰
originaliteit	5⁵
speelbaarheid	6⁰

- ▲ Goede video tutorials
- ▲ Aanpassen van de spelersfoto's
- ▼ Langzame gevers
- ▼ Beginnen met $1000

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1620
Systeemeisen: Pentium 90, Windows 95, 16 Mb RAM, Double speed CD-speler, SVGA.
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555



De punten die ik beide games heb gegeven zijn de punten die ze naar mijn mening verdienen als PC games en niet voor hoe ze het doen in hun game genre. Beat the House is misschien wel een van de beste in z'n soort, maar ik bewaar de topscores voor genres waarin er echt werk van wordt gemaakt een fantastisch spel te creëren.

MARK B.

VOOR ALLE LEEFTIJDEN!

Volgens mij heeft zo'n beetje elk legaal casino een dress-code en een bordje met; personen onder de 18 niet toegestaan. Computergokken is echter niet aan bepaalde kleding of leeftijd gebonden. Jammer is natuurlijk dat je niet met echt geld aan het spelen bent, en je ook niet echt iets wint. Maar hiermee wil ik niet zeggen dat het minder aantrekkelijk en verslavend is. Interplay heeft tegelijk twee gokspelletjes uitgebracht, Ceasars Palace en Beat the House 2, laten we eens gaan kijken bij welke we het Vegas gevoel krijgen.

CEASARS PALACE

In Ceasars Palace begin je met 1000 dollar en de keuze uit vijf verschillende spellen; Black Jack, Craps, Roulette, Slots en Video Poker. Er zijn drie verschillende gokautomaten, maar ik kon er niet één vinden die met enige regelmaat uitbetaalde.

De Black Jack tafels waren een beetje te druk en de optie om computerspelers eruit te schoppen, ontbrak. Dit in combinatie met de langzaamste gever die ik ooit heb gezien, zorgde voor een heel sloom spelletje. Trouwens al het personeel in Ceasars was erg sloom, en ik heb geen obers of serveersters langs zien komen. Wat betreft de omgeving en uitstraling had Ceasars sowieso weinig te bieden, de muziek stelde niet veel voor en behalve de gever heb ik verder niemand een woord horen zeggen. Het beste van Ceasars waren de video tutorials, die stap voor stap de regels van elk spel uitleggen.

Verder leek het erop dat Ceasars Palace betere dagen heeft gekend.

BEAT THE HOUSE 2

In BtH 2 ontvang je $ 2000 met de optie tot $ 10.000 te lenen en de naam van je speler te veranderen. Je kan hier dezelfde vijf spellen als in Ceasars spelen, plus Mini Baccarat, een video poker game en Sklansky's Poker Challenge, dat meer op tafel poker lijkt.

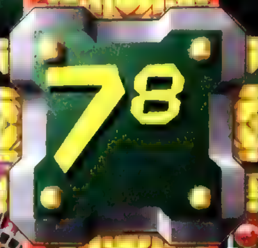
De gevers zijn allemaal heel snel en elk spel heeft opties zoals animatie off en het aantal computer spelers, waardoor het spel nog sneller gaat. Het achtergrondmuziekje verandert behoorlijk vaak en er wordt heel wat afgekletst, wat het erg gezellig maakt. Er werd me zelfs twee keer een drankje aangeboden, door een serveerster met een zwoele stem. Al je gokstatistieken worden door het spel onthouden en kunnen op elk moment worden uitgeprint. Naar mijn idee is Beat The House het leukste casino, jammer dat het hier niet om echt geld ging, dan had ik nu zakken vol!

RAPPORT (Beat the House 2)

graphics	8⁰
geluid	8²
originaliteit	6⁵
speelbaarheid	8⁵

- ▲ Veel opties
- ▲ Snelle gevers
- ▲ $2000 + $13.000 credit
- ▼ Je wint niets!

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1620
Systeemeisen: Pentium 90, Windows 95, 16 Mb RAM, 15 Mb schijfruimte, double speed CD-speler, SVGA.
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555



Now I'm highrollin'.

Ik zei toch dat ie nog leefde!

Leuk opfrisje

Ruim $10.000 gewed, PU betaalt!

review

Jack Orlando

Een lange jas, een gleufhoed, een naar whisky riekende adem en schatrijke, mooie fatale vrouwen. Tijd om de rol van detective op je te nemen.

Jack ziet niet wat 'n boven het hoofd hangt.

Ha die buuf, mag ik een koppie suiker lenen?

Pak aan, jij schurk!

Je loopt zomaar een babe voorbij Jack!

Maffia oldtimer.

Lul je hier maar eens uit Orlando.

Jack zoekt de moeilijkheden weer eens op.

Hmm, een koffer op een bed: uitermate verdacht.

Laat me erin, ik moet nodig pissen!

Met enige scepsis zag ik Jack Orlando: A Cinematic Adventure tegemoet. Adjectieven als 'een spel met de sfeer van een bioscoopfilm, vol actie, spanning en avontuur', klinken natuurlijk prima, maar zoiets kreeg ik ook te horen bij Private Eye (PU 12, 1997) en dat bleek toen flink tegen te vallen.
Gelukkig blijkt Jack Orlando wel een echt adventure te zijn. Een good old one bovendien, waar je jouw karakter in het scherm ziet en met behulp van de muis kunt laten lopen, praten, objecten oppakken en hints verzamelen.

Maar waar je als detective in de meeste gevallen de onschuld of schuld van een ander moet bewijzen, ben in JO zelf het zure zaadje.
Het spel speelt zich namelijk af in Amerika in de jaren dertig; de tijd van de drooglegging. Na een nacht vol liters illegale whisky wordt onze Jack wakker in een steegje met naast hem een koud lijk. Jack is de hoofdverdachte en zit als een kat in het nauw. Hij heeft echter 48 uur om zijn onschuld te bewijzen en de echte dader te vinden.
Dit voert Jack langs vele kroegen, steegjes, hotelkamers, casino's, hoerenbuurten, havens en buitenwijken alwaar hij oog in oog komt te staan met de onderwereld. Zet je beste speurneus op want de tijd dringt.

JO is een echt speuradventure in die zin dat je, zoals het een goede detective betaamt, een hele reeks personages tegenkomt die je het hemd van het lijf moet vragen.
Met meer dan 100 acteurs en 1000 dialogen zit dat dus wel goed. Houd je daar niet van, dan kun je maar beter ophouden, want er wordt flink geouwehoerd in dit spel.
Naast klessebessen heb je als Jack genoeg andere standaard adventure elementen om je druk over te maken. Puzzels, sleutels, aanwijzingen en af en toe een schietpartij zorgen ervoor dat je scherp blijft.
Het is zaak om alles locaties, en dat zijn er veel, nauwkeurig ondersteboven te halen. Een bepaald voorwerp kun je weer gebruiken als je iemand ondervraagt en niet iedereen is even behulpzaam in je onderzoek.

De makers hebben goed naar oude gangsterfilms gekeken en zijn nauwkeurig te werk gegaan in het tot leven brengen van de jaren dertig.
Fraaie oldtimers sieren het straatbeeld, alsmede de haardracht en krijtkostuums van de dames en heren die erin het spel rondlopen. Zelf zie je er een beetje uit als een mislukkeling maar ja, je speelt dan ook een anti-held.
De karakters en de tussenfilmpjes zijn soms wat slordig afgewerkt maar de verschillende locaties zijn mooi en sfeervol.

POWER TIP

Doorzoek steegjes, toiletten en hotelkamers met een zeer kritische blik.
Clues all over the place!

RAPPORT

graphics	8.0
geluid	8.0
originaliteit	7.0
speelbaarheid	7.5

▲ Amerikaanse jaren dertig komen tot leven

▲ Heerlijke stereotypen

▲ Schieten, speuren en vragen

▼ Karakters integreren niet fraai in de achtergrond

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 69,95 Bfr. ca. 1200
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 30 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Topware.
Distributeur: Denda
Tel: 0541-570200

7.6

Een degelijk, onderhoudend adventure die fans van Sherlock Holmes en van het type 'vraag-maar-raak-voor-een-knaak' zeker zullen waarderen.

JAN

Maak je verzameling compleet!

1995





1996





1997





BESTEL-INFORMATIE

De nummers kun je nabestellen middels de bestelkaart, die in het blad is meegehecht. Met deze bestelkaart machtig je eenmalig Power Unlimited het verschuldigde bedrag van je rekening af te schrijven. Extra bestelkaarten kun je telefonisch opvragen via telefoonnummer 020 - 4875346.

PRIJZEN

Voor een jaargang (11 nummers) betaal je fl. 45,- Een los nummer kost fl. 4,50. Alle prijzen zijn inclusief verzendkosten. De aktie is geldig zolang de voorraad strekt.

bestelcode

Ilk vind basketbal met afstand sport numero uno. In mijn top drie ruim ik altijd een plaatsje in voor een basketbal-sim. In 1997 was dat NBA Live 98. De eerste kandidaat voor '98 is inmiddels binnen: NBA Action '98.

SCHITTERENDE MOVES

De mogelijkheden binnen NBA Action 98 zijn vrij basic. Je kunt een willekeurige wedstrijd, competitie of de play-offs spelen. Alleen de oefenmode had ik nog niet eerder gezien. Je kunt daarin met twee atleten, een bal, een basket en een onbeperkte hoeveelheid tijd, wennen aan alle mogelijke commando's en moves. Altijd handig. Word je tenminste niet tijdens de eerste de beste wedstrijd compleet afgeslacht omdat je nog niet goed weet welke toets/knop bij welke move hoort.

RODMAN GEBLESSEERD

In de oefenmode viel mijn mond meteen wagenwijd open en het eerstvolgende uur is hij ook niet meer dicht gegaan. Oh oh, wat bewegen de spelers mooi en natuurgetrouw. Sega heeft een super-engine geproduceerd, want het is net alsof de spelers echt zijn. Geen move, geen actie is houterig. De spelers kunnen door hun benen dribbelen, geven passes achter de rug, schieten soepel en dunken hemeltergend hard.

De graphics zijn echt schitterend (als je computer de resulotie 640x480 16 bits aankan) en de actie zeer realistisch. Zelfs een blessure wordt compleet uitgewerkt. Bij Dennis Rodman (wie heeft de cheat-code voor zijn haar?) knapte bijvoorbeeld iets in zijn kuit. Je zag de getatoeëerde en gepiercde ex-lover van Madonna vervolgens in close-up hinkepinken. Fantastisch.

WAAR IS JORDAN?

Je kunt de game instellen zoals je zelf wilt. Met of zonder herhalingen, time-outs, verschillende camerastandpunten (elf stuks), geluid, enz.

Erg leuk is de optie 'Presentation'.

Je begint dan niet meteen met de wedstrijd maar ziet de spelers een voor een uit de tunnel komen.

Mijn eerste wedstrijd was Chicago Bulls tegen Utah Jazz. Bij de introductie van de spelers viel me op dat het geluid bij de speler met rugnummer 32 van de Bulls wegviel. Pas toen het hele zwikkie de tunnel uit was, wist ik het zeker. Sega mag geen gebruik maken van de naam van Michael Jordan.

Alle andere toppers, van Sir Charles Barkley, Shaq Daddy, Grandma Johnson tot onze eigen Flying Dutchman Smits zijn wel aanwezig. Ook de tweede Nederlander in de NBA, Serge Zwikker, speelt met de Houston Rockets mee.

TOPGAME!

De game speelt eenvoudig. Je hebt drie knoppen/toetsen om te schieten, passen en te blokken en een toets/knop voor de turbo. Strafworpen schiet je via het bekende kruis met de twee balletjes.

De actie is goed te volgen. Alleen als de verdedigende partij bij de rebound de bal pakt, kun je de kluts even kwijtraken. Het veld wordt dan gekeerd. De aanvallende partij speelt namelijk altijd van onderaan het scherm naar boven. Een goed idee, alleen de uitwerking maakt je misselijk.

Maar dit is, naast de ietwat karig uitgewerkte spelersinfo, het enige minpuntje dat ik kon ontdekken aan NBA Action 98. Dit is een topgame!

POWER TIP

Voor een strakke dunk gebruik je niet de shoot-toets/knop maar de special move-toets/knop). Alles gaat dan vanzelf.

RAPPORT

graphics	10^{0}
geluid	9^{0}
originaliteit	8^{5}
speelbaarheid	9^{5}

- ▲ Vloeiende moves
- ▲ Speelt simpel
- ▲ Fantastische graphics
- ▼ Geen Jordan

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 75.95 Bfr. ca.1450
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler. Windows 95.
Fabrikant: Sega
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

9^{3}

Het jaar is nog lang maar het moet wel heel gek lopen als NBA Action 98 van Sega niet in mijn persoonlijke top-drie terecht zal komen.
J.J.

'Allstar' Rick ontbreekt natuurlijk niet.

Reactie vermogen vereist.

Shaq's hoofd is groter dan de bal.

Mooi blokje gezet.

Die bal is voor mij.

Put your hands in the air....



NBA action 98

Sega beweert met NBA Action 98 het meest realistische basketbalspel van deze eeuw in huis te hebben gehaald. Of iemand heeft ze een oor aangenaaid of Sega is druk bezig ons in de maling te nemen.

KEEP IT REAL

"Oh het is zeker een Saturn spel," zei mijn gewaardeerde collega Skate toen hij mij NBA Action 98 zag spelen. Ik had het zelf niet beter kunnen zeggen. De afstand tussen de PlayStation en de Saturn is inmiddels uitgegroeid tot een bijna onmogelijk overbrugbare kloof.

Hadden de hoekige graphics ten tijde van Virtua Fighter en Virtua Racing nog een bepaalde charme, bij NBA Action 98 is het bijna bespottelijk te noemen.

Het uitgangspunt van NBA Action 98 is dat het een zo realistisch mogelijk basketbalspel moet zijn. Alle 29 NBA teams (inclusief de Canadese teams van Toronto en Vancouver) zijn van de partij. Ook de statistieken van het seizoen '96-'97 van alle teams en van de individuele spelers kun je hier op je gemak bestuderen.

Klinkt fantastisch maar wat heb je er aan? De basketbalfreaks die geïnteresseerd zouden zijn in de gemiddelde score van bijvoorbeeld Maurice Malone in 1996 weten dat toch allang?

Maar goed Sega heeft waarschijnlijk pakken met geld aan de NBA betaald om de namen en statistieken van de verschillende spelers te mogen gebruiken dus ze zouden wel gek zijn als ze die niet in het spel zouden verwerken. Ik denk alleen dat ze beter wat meer geld in de graphics hadden kunnen steken.

GEEN VLAMMENDE DUNKS

Met het beoogde realisme in het achterhoofd is het natuurlijk logisch dat je in NBA Action 98 een seizoen kunt spelen.

Om de sfeer nog enigszins te versterken worden de wedstrijden van commentaar voorzien door Chick Hearn van de L.A. Lakers. Opnieuw een extraatje dat eigenlijk alleen voor de doorgewinterde fanaten interessant is.

Andere features van NBA Action 98 zijn de gebruikelijke Create Your Own Player mode en een Practice mode waarin je alleen of met zijn tweetjes rustig de motoriek van de spelers onder de knie kunt krijgen. Niet echt een vetpot dus.

Wat wel gezegd moet worden is dat het daadwerkelijk ballen, vooral in de two player mode, een meeslepende gebeurtenis kan zijn. De camera beweegt vlotjes mee met de actie rondom de bal en ook de spelers reageren snel. De matches zijn hierdoor snel en gevuld met constante veranderingen op het scorebord.

Een sterspeler zoals bijvoorbeeld Dennis Rodman herken je hier niet alleen aan zijn rood geverfde haar maar ook aan de voor hem zo typerende manoeuvres. Het is alleen jammer dat men ook hier weer de realiteit zo nauwlettend in het oog houdt. Een vlammende dunk op zijn tijd had geen kwaad gekund.



Rodman herken je al van verre aan zijn rode bolletje.



Fijne replay.

POWER TIP

Zet de camera positie op Action.



Concentratie bij Maurice Malone.



De bal hooghouden is bij basketbal geen verdienste.



Het camerawerk is nog wel grappig.



Hang in there dude!



Gezellig met z'n tweetjes oefen in de practice mode.

RAPPORT

graphics	6.8
geluid	7.5
originaliteit	6.5
speelbaarheid	7.0

- ▲ Action camera
- ▼ Middelmatige graphics
- ▼ Geen 'on fire'
- ▼ Statistieken

SATURN
Prijs: ƒ129,- Bfr. ca. 2340
Fabrikant: Sega Sports
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

7.0

NBA Action 98 is een redelijk geslaagde poging om de basketbalsport zo realistisch mogelijk weer te geven. Het nadeel hiervan is dat het niet erg spectaculair is om te spelen. Ik mis flamboyante dunks en special moves die het geheel een beetje zouden kunnen opleuken.

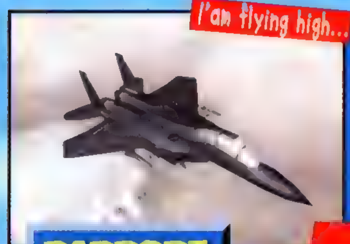
KEES



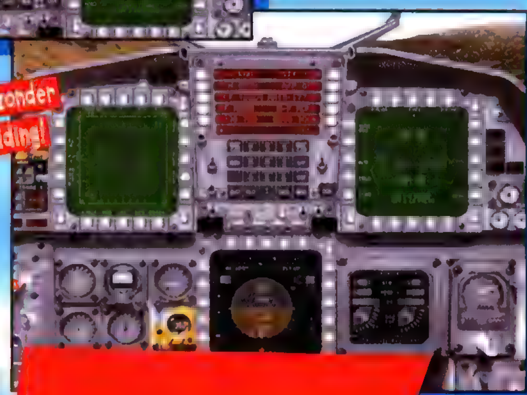


POWER TIP

Als je Irakees of Iraniër bent: koop dit spel niet!







F15

RAPPORT

graphics	8^5
geluid	8^5
originaliteit	8^0
speelbaarheid	8^0

- ▲ Snel
- ▲ Veel vuurkracht
- ▲ Goede besturing
- ▼ Te Amerikaans

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 3 Mb schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 010-2062222

8^2

F15 is absoluut een goede straaljager sim. Ik werd alleen wel een beetje eng van de chauvinistische Amerikaanse ondertoon. Als Mark B. dit maar niet hoort. J.J.



Ik denk dat F15 op dit moment de zeiknatte droom van elke Amerikaanse generaal is. In deze game kun je, of beter gezegd moet je, bommen gooien op Baghdad en dood en verderf zaaien bij die andere grote vriend van de VS: Iran.

ZONDER HULP

Flightsims zijn nou niet bepaald de meest populaire games onder de PU-redacteuren. Het vergt vaak behoorlijk wat lees- en oefenwerk om de besturing van dit ingewikkelde genre in de vingers te krijgen. En we willen eigenlijk allemaal zo snel mogelijk spelen, scheuren en knallen.
Toch sta ik niet negatief tegenover flight sims. Ik vlieg namelijk graag en het geeft bovendien extra voldoening als je zo'n kist na een dag ploeteren in de lucht weet te houden. Helaas was er nog geen handleiding beschikbaar bij deze bèta versie van F15. Ik moest het troetelkindje van de Amerikaanse luchtmacht zonder enige hulp in de lucht zien te krijgen.

SUPER AMERIKAANS

De F15 Eagle is een van de meest geavanceerde gevechtsvliegtuigen van dit moment. Menig Irakees heeft tijdens Operation Desert Storm op bijzonder onprettige manier kennisgemaakt met dit 'lethal weapon'.
In F15 wordt Desert Storm nog eens dunnetjes overgedaan. Immers, de Irakezen zijn nog steeds de bad boys van de huidige wereld. Althans, dat vinden de Amerikanen. En F15 is echt het meest Amerikaanse spel dat ik ooit heb getest. Alleen van het intro kreeg ik al zware braakneigingen. In een hippe wervingspot voor de luchtmacht knutselen een aantal 'clean-cut, all American boys en girls' aan de F15's. Voorafgaande aan elke missie word je bovendien bestookt met anti-Irakese en anti-Iraanse propaganda: "Irak en Iran schenden weer alle VN-verdragen, grijp onmiddellijk in". Dit alles valt echter goed te verklaren. Bij het maken van deze game is namelijk gebruik gemaakt van originele gegevens van het Amerikaanse leger, en voor wat hoort wat blijkbaar. Het landschap van Irak en allerlei vluchtgegevens zijn door deze samenwerking in ieder geval zeer authentiek uitgewerkt.

3DFX-KAART

F15 bevat zo'n beetje alle onderdelen die een flightcombat sim leuk maken. Je kunt oefenen, vliegtuigen bekijken, een willekeurige missie of een complete campagne uitvoeren en natuurlijk via je modem of een seriële kabel met anderen spelen.
Je bepaalt zelf hoeveel en wat voor bommen er in je F15 worden gestopt, hoe de vijand er uitziet, wat voor weer het is, hoe de omgeving er uit ziet, enzovoort.
Het vliegen met de F15 is eenvoudig onder de knie te krijgen en de actie die je tijdens de vlucht voorgeschoteld krijgt, wijkt niet veel af van recente straaljager sims als F22 Lightning en AHX-1.
Je zoekt met een rotvaart je doel op, plaatst hem midden in het vizier en zet de mitrailleur vol open. Als je lui bent, jaag je er gewoon een hittezoekende raket op af.
Je kunt uit verschillende camerastandpunten kiezen en dat is wel handig want een vijandelijke MIG heb je zo aan je staart hangen en dat zie je niet vanuit de cockpit. De omgeving en de ontploffingen zien er mooi uit, zeker als je in het bezit bent van een 3Dfx-kaart.
Kortom, F15 brengt precies dat wat je van een straaljager sim verwacht: snelheid, flitsende beelden en veel, veel vuurkracht.

Drie jaar geleden rolde Armored Fist door de computers van tankbattle fans en scoorde het een 7.5. Heeft Novalogic in de tussentijd verbeteringen kunnen aanbrengen om hun score wat op te krikken?

ARMORED FIST 2

MONSTER TANK

De M1A2 Abrams is een van Amerika's meest favoriete oorlog speelgoedjes. Deze tank weegt meer dan 50 ton en heeft een 1500 pk motor die 'm over de moeilijkste terreinen jaagt met een snelheid tot 60 miles per uur.
Met z'n 120 mm kanon kan deze moordmachine een kogel afvuren om doelen van elk bestaand soort metaal op meer dan 3000 meter afstand te doorboren.
De Abrams werden voor het eerst echt gebruikt in de Golfoorlog en er is er niet een verloren gegaan.
Dat klinkt indrukwekkend en we hebben het over real-life oorlog, moet je nagaan wat het voor schade kan aanrichten in de spelletjes wereld.

LEATHER NECK

Met de Abrams tank in AF2 kan je alles platleggen met maar een paar schoten, tenminste als je eruit kan komen wat je precies moet doen.
Voor de zoveelste keer moest ik weer naar school, dit keer om een tank te leren rijden. Na vier trainingsmissies en een hoop geschreeuw van een of andere leather neck dril sergeant (in full motion video), was ik klaar om een gat te schieten in alles wat AF2 maar te bieden had.
Ik vond vijftig missies al reizend door Afrika, Azië, Europa en het Midden Oosten en ik moet zeggen dat ik het nu eens heel goed deed in een oorlog sim.
De meeste missies zijn dan ook vrij simpel te voltooien; gewoon alles wat je tegenkomt opblazen en zelf niet geraakt worden.



[illegible] in actie.


Tja, dan moet je zo'n kist natuurlijk niet onbeheerd laten staan.



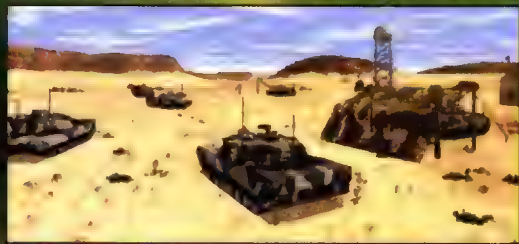
Gunnars heeft een vogel in beeld

Het terrein verandert regelmatig en ik was onder de indruk van de graphics. Van heel dichtbij zijn ze een tikkeltje wazig maar ik denk dat dat komt omdat er gebruik wordt gemaakt van de Voxel Technology om AF2's graphics gedetailleerd te maken, waardoor een 3D kaart niet nodig is.

SCHUIF EFFE OP

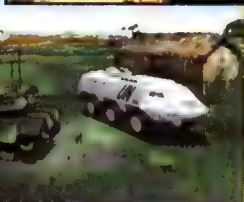
Armored Fist kan gespeeld worden vanuit vier gezichtspunten; 3rd person view, drivers view, commander en gunnar. Deze zijn alle vier totaal anders, en zijn allemaal ook echt goed speelbaar.

Een van de beste features van de commander positie is het gebruik van de target lock. Aangezien het best moeilijk is om goed te mikken als je door de woestijn raast of de bergen beklimt en sommige vijanden vanaf zo'n grote afstand schieten dat ze de grootte van een pixel hebben, is die target lock bijna een must.
Word je geraakt en is je tank vernietigd dan is er altijd nog de mogelijkheid controle te nemen over een van de andere tanks uit je troep en je missie te voltooien.
Een ding dat Novalogic deze keer achterwege heeft gelaten, is de missie editor die in deel 1 juist een pluspunt was.
Desondanks is AF2 een goede tankbattle game, zeker als je van makkelijke sims houdt. AF2 is geen tanksim waarbij het een week duurt voordat je kan rijden en enige actie ziet. Nee, hier gaat het vrijwel alleen om keihard wapengekletter.





De thuisbasis moet bewaakt worden.



[illegible]


Het monster in het echt.

RAPPORT

graphics	7⁸
geluid	8⁵
originaliteit	7⁵
speelbaarheid	8⁰

+ Vier verschillende posities
+ Target lock
- Geen editor
- Vijanden zijn moeilijk te zien

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1020
Systeemeisen: Pentium 120, 16 Mb RAM, Quad speed CD-speler, SVGA, geluidskaart.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 010-2062222

7⁹

Armored Fist 2 is met name wat betreft de graphics en speelbaarheid verbeterd. Ik vond het wel erg makkelijk en dat lijkt me geen goed teken voor de die hard gamers. Liefhebbers van ongecompliceerde actie, go for it!
MARK B.

BONUSLEVEL

Onbekend object vlak voor je.
Identify, identify! Geen contact; error.
Je bezit de juiste equipment niet.
Use Power Unlimited, want bij een
jaarabonnement voor fl. 59,95.
krijg je die snelle Sharp EL-6050. Of je kiest
voor een scherpe korting: 11 nummers
Power Unlimited voor maar fl. 45,75.
Now you can analyse anything!

Word abonnee en
verruim je geheugen
met meer dan 860 bytes.
*top secret password
*61 telefoonnummers
*12-cijferige berekeningen
*6 verschillende valuta
eenheden
Gebruik de kaart of
contact the mothership
023 517 35 24 of e-mail
je gegevens en je keuze
(databank/korting) naar:
Power@bpa.nl

ANALYSING DATA



ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN!



Reboot
Countdown to Chaos

Al sinds 1994 kent de computergeanimeerde cartoon Reboot een grote schare fans die de serie inmiddels hebben verheven tot cultstatus. Een game mocht dan ook niet uitblijven.


Ik pak je wel, gmerige Mech!


Geef ze d'r maar van langs Bobby Boy.


Deze bollen moet je neutraliseren.


Mainframe City


Brute Bob is voor niemand bang.

MAINFRAME CITY

Reboot is een zeer succesvolle animatieserie met spectaculaire computergraphics en daarom natuurlijk uitermate geschikt om als inspiratiebron te dienen voor een game.
De cartoon in kwestie speelt zich af op de printplaten van een gigantisch computersysteem, in een soort digitale wereld dus.
In Reboot draait het om de inwoners van het computersysteem, die de harde schijf en het intern geheugen moeten beschermen tegen de gemene invloeden van binnen- en buitenaf.
Het centrum van Reboot's computerwereldje is Mainframe City, de hoofdstad en tevens het thuis van Bob, de held. Bob is een stoere computertiener die op zijn digitale skateboard aantreedt tegen de kwade Megabyte, die met zijn snode handlangers probeert de macht over te nemen over Bob's mooie wereldje vol vredige chips en lieflijke bytes.

ENGINE

Speciaal voor deze gelegenheid werd de programmeerafdeling van E.A. aan het werk gezet om een fonkelnieuwe engine te bouwen, en het resultaat mag er best wezen. Reboot is een spannend 3D actie-avonturenspel geworden, waarin je onze digitale vriend Bob door een prachtige polygone wereld moet sturen die er net uitziet als een grote stad. Er zijn straten, winkels, parkeergarages en bioscopen.
Je kijkt van achteren neer op Bob en je beweegt hem over de levels door zijn zipboard, een soort zwevend skateboard, te besturen. Dit heeft meer voeten in de aarde dan je zo op het eerste gezicht zou denken. Het is namelijk een vrij gevoelig apparaatje dat bij de minste aansturing van je joypad al verder wegschiet dan je eigenlijk wilde. Het kost je dus wel een tijdje voor je de controle hebt gekregen over het gaan en staan van Bob.
Door deze combinatie van avontuur, actie en skills, doet Reboot een beetje denken aan een spel als Tomb Raider, hoewel onze Bob wel wat meer schiet dan Lara Croft.

IN DEN BEGINNE

De game bestaat uit achttien spannende levels waarin je de gaten moet dichten die Megabyte in Mainframes' wereld heeft gemaakt zodat zijn dodelijke virussen kunnen binnendringen en waarin je moet aantreden tegen een leger van meer dan dertig vijanden. Onderweg leer je om met je zipboard spectaculaire moves te maken en pik je sterkere wapens op om Megabyte's handlangers beter te kunnen bevechten. En die zul je nodig hebben ook als je Bob levend langs de enorme hoeveelheid vijanden, de verdekt opgestelde scherpschutter-installaties en een half dozijn bloeddorstige eindbazen wil loodsen. Gelukkig word je bijgestaan door een aantal vrienden die samen met jou tegen het kwaad strijden. Deze houden je tijdens je avontuur constant op de hoogte en helpen je daar waar 't het hardst nodig is.

POWER TIP
Blijf uit de buurt van de automatische sniper-robots!

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	8,5
originaliteit	8,0
speelbaarheid	7,5

▲ Mooie graphics
▲ Leuk verhaal
▲ Ideaal voor Reboot fans
▼ Gevoelige besturing

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2340
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 010-2062222

8,2

Al is de bedoeling van het spel in het begin een beetje verwarrend en is besturing aan de pittige kant, toch is Reboot een heel spannende game met vooral hele mooie graphics, een leuk verhaal en plenty actie.
ANDREAS

review

FINAL LIBERATION

Warhammer Epic 40.000

Voordat het vervolg op Warhammer - Shadow of the Horned Rat verschijnt, brengt Mindscape eerst Final Liberation uit. En dat wil zoiets zeggen als: Orcs in space!

MINIATUUR

Final Liberation is dus min of meer een Warhammer spel, alleen dan in de verre toekomst. En de strijd tussen mens en Orc is dus nog steeds niet beslecht.
Het eerste deel van Warhammer was destijds op de computer bijna net zo leuk als het miniatuurspel, dat al langer bestond, met het voordeel dat je nu niet eerst uren hoefde te verven en met vrienden een afspraak moest maken om uiteindelijk tot de bloody battle over te gaan. Toch hebben de makers de sfeer van het miniatuurspel willen behouden en blijven ze dit keer dichter bij het origineel. Warhammer - Shadow of the Horned Rat was namelijk realtime en Final Liberation wordt gespeeld in turn-based mode.

WAT? GEEN ORCS?

Final Liberation kent drie verschillende speelopties: de single-player campaign mode, de single player quick battle mode en de multiplayer mode. In het eerste geval speel je de troepen van de Imperium of Man die de Orcs moeten verslaan. Ook zijn er nog andere vijandelijke rassen aanwezig, maar daar heb je als human bijna geen informatie over. De Orcs zijn sowieso de grootste etters, waar je je handen vol aan zult hebben.
Oeps eerste minpuntje. Je kunt niet zelf de Orcs spelen. Balen! Mijn favoriete wezens sinds Warcraft zijn alleen te bedienen in enkelvoudige quick battles. Maar niet in de campaign mode.
En die mode is toch de pijler van het spel.

OEPS

Oké, dan doen we het wel weer met de humans. Ook leuk overigens.
Iedere unit heeft zijn eigen waarde. Zo kan een doorsnee voertuig per beurt acht passen doen en twee keer schieten. Ook krijgt elke unit moraal-punten en het is de bedoeling dat je er na ieder gevecht meer hebt dan de Orcs.
Het zetten van de passen en het doen van de aanvallen vereist het tactisch inzicht van een meester-strateeg (voor mij persoonlijk dus geen enkel probleem) want de Defense van de tegenpartij is absurd fanatiek. Van kilometers ver begint de tegenpartij al te schieten hetgeen het een beetje onrealistisch maakt en ik zou bijna zeggen: oeps weer een minpuntje.

FEL GEKLEURD

Over Final Liberation valt echter genoeg postitiefs te melden. Zo zijn de tussenfilmpjes schitterend met prachtig figurerende Orcs. De units zijn ongelooflijk talrijk, kleurrijk en vol fantasie. In prachtige kleuren uitgevoerde robots, fel gekleurde tanks, mechanische vlammende motorbikes en afweergeschut dat soms meer op een stoomketel uit grootmoeders tijd lijkt dan op een militair arsenaal.
Zeer knap gedaan en zeker een welkome afwisseling voor het oog na al die 'I'm on it!'-units die we allemaal wel kennen.
Bovendien zijn er 21 verschillende terreinen waarop geknokt wordt. Maar het leukste blijven die stomme Orcs met hun heerlijk domme gegrom en hun soms kinderlijk uitziende maar evenwel levensgevaarlijke units. Waaaarhgg!

POWER TIP

Zorg altijd dat je een paar Air Strikes achter de hand hebt voor als de tegenstander te veel oprukt.

RAPPORT

graphics	8,0
geluid	7,5
originaliteit	8,0
speelbaarheid	7,5

▲ Originele units

▲ Veel scenario's

▼ Geen Orc campaign!

▼ Defense mode van tegenpartij is te agressief

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2100
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, 56 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Mindscape/ SSI
Distributeur: Emtec
Tel: 026-3717712

7,8

Als je over de teleurstelling heen bent dat je geen Orc campaign kunt spelen, blijft er nog genoeg fun over. Final Liberation is behoorlijk moeilijk en kent een veelheid aan units en mogelijkheden. Toch zou real-time nog meer actie in dit spel kunnen brengen. JAN



Mechanic Knights zijn Big en Bad!

Klaar voor de aanval.

Wat meer respect voor de kerk had geen kwaad gekund, mensen.



Afwisselende en kleurrijke units sieren het slagveld.

Zelfs op koopavond is het hier uitgestorven.



Alle gebouwen veranderen langzaam in ruines.

Kula World

Men neme een opgeblazen, plakkerige strandbal, een serie 3D platforms die in alle willekeurige richtingen gedraaid kunnen worden en een aantal mooie achtergrondjes waarboven we kunnen zweven: Kula World is geboren!

PURE EENVOUD

Eens in de zoveel jaar wordt er een spel gelanceerd dat uitblinkt in eenvoud. Een eenvoud die zo aanstekelijk werkt op de game-papillen van ons simpele freaks dat dit meteen leidt tot een ereplaats in de Gamers Hall of Fame. Gewoon recht toe recht aan, niet al teveel toeters en bellen: spelen en bek dicht.
Dit fenomeen van simplicity begon natuurlijk met het allereerste massaproduktie-spel Pong dat in het begin van de jaren zeventig door Atari werd gelanceerd. Dit spel werd binnen enkele maanden een enorme wereldhit in de arcades.
Maar wat dachten jullie van al die andere grootheden uit de geschiedenis van de gamesindustrie? Space Invaders, Pac-Man, Tetris en Bomberman: stuk voor stuk successen en stuk voor stuk uitblinkend in eenvoud.


Eén misstap en van de strandbal blijft slechts een hoopje plastic over.

3D PUZZEL

Kula World hoort wat mij betreft in dit rijtje van grootheden thuis. Dit spel heeft namelijk de unieke eigenschap dat je als speler van minuut tot minuut en van level tot level op een vreselijke manier wordt uitgedaagd. Het briljante resultaat hiervan is dat er op een gegeven moment nog maar een gedachte door je kop spookt: ik ben slimmer dan die fokkin' computer en dat zal ik laten zien ook!
In Kula World wordt de speler namelijk in een hoog tempo een enorme serie 3D puzzels voorgezet die binnen een bepaalde tijd - afhankelijk van de moeilijkheidsgraad - opgelost moeten worden.
Ergens high in the sky zweeft een platform waarop de speler met een vrolijke strandbal vanaf een beginpunt naar de exit-warp moet zien te komen. De uitleg in een notedop en zoals je ziet: pure eenvoud.

POWER TIP


Zijn de stellages maar voor een deel zichtbaar? Zet dan een zonnebril op en alles wordt ineens veel duidelijker.

NIET LULLEN, SPELEN!

Kula World is zo simpel van opzet dat verdere uitleg eigenlijk alleen maar verwarrend werkt. Maar goed, ik doe toch maar een poging.
In ieder level wordt de speler geconfronteerd met een platform waarop hij de bal van punt A naar punt B (exit) moet zien te krijgen.
De platforms bestaan uit rechthoekige stellages die soms wel en soms niet met elkaar in verbinding staan. Deze stellages zijn van alle kanten met de bal te bereiken. Je kunt dus in alle richtingen 360 graden om de stellage heen manoeuvreren. Onderweg worden obstakels opgeworpen die omzeild of bedwongen kunnen worden. Het is mogelijk om van de ene op de andere stellage te springen maar dan moet je goed uitkijken vanaf welke kant dit het beste gaat. Is de exit bereikt, dan gaat de speler automatisch door naar de volgende stellage and so on, and so on.
Fok it! Kula World is gewoon geen spel dat je moet uitleggen, het is een spel dat eigenlijk alleen te begrijpen valt door het te spelen. Dus treuzel niet en halen dat spel. En draai op de achtergrond dan maar een deuntje van Shaker.


Zo ziet een compleet platform eruit.


Zo'n balletje kan raar rollen.





RAPPORT

graphics	7[0]
geluid	7[0]
originaliteit	9[0]
speelbaarheid	9[5]

- Kula is briljant
- Lange houdbaarheid
- Non-lineair
- Frustrerend op de juiste manier

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109.95 Bfr. ca. 1980
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

8[4]

Kula World is een spel voor de geoefende puzzelaar. De opzet is simpel maar de uitvoering is een echte hersenkraker en de mooie 3D-setting maakt het spel helemaal compleet. Kula krijgt wat mij betreft een ereplaats in de Hall of Fame.
THOMAS

Herc's Adventures

Neem vaker een bloemetje mee.

Het schijnt dat de grootste macho uit de geschiedenis weer populair begint te worden. Na duizenden jaren van vergetelheid heeft ie nu zijn eigen TV-series, tekenfilms en maar liefst twee games tegelijk. The Herc goes berserk!



Een of andere bitch zit aan m'n been te kluiven.

IN DE SPOTLIGHTS

Disney haalde eind vorig jaar met een groots offensief de klassieke halfgod Hercules in een keer weer terug in de spotlights.
Hercules speelde namelijk de hoofdrol in Disney's groots opgezette animatiefilm en dat moest de nietsvermoedende consument natuurlijk meteen weten. De alom bekende merchandise-aanval op de onschuldige Hollandse consument werd weer eens genadeloos ingezet met Hercules kopjes, klokjes, tandenborstels, broodtrommeltjes, pennen, sokken en zelfs Hercules condooms. Wij kopen, zij lachen.
Het enige goede aan deze Hercomania was het platformspel Hercules dat door Disney voor de PlayStation werd ontwikkeld.
Lucas Arts had natuurlijk direct in de gaten dat met het meevaren op deze Disney-golf vrij eenvoudig een flinke zak geld te verdienen was en daarom ontwikkelde zij ook maar meteen een spel met deze gespierde krachtpatser als middelpunt: Herc's Adventures.

LEVEN ALS GOD IN GRIEKENLAND

Herc's Adventures speelt zich af in het antieke Griekenland waar Goden en half-Goden hun kicks halen uit grote orgieën, toga-parties en het voor gek zetten van mens en dier.
Op de berg Olympus laten Zeus en zijn familie zich vermaken door goedgevormde rondborstige slavinnen en gespierde slaven en Hercules heeft zijn oog laten vallen op een lekker mokkel uit het naburige stadje Athene.
De feestvreugde wordt echter opeens verstoord als Hades, de god van de onderwereld, zijn dierlijke lusten niet meer in bedwang heeft en de even lieftallige als heerlijke Persephone ontvoert.
Nu zou er geen God z'n heilige bek hebben opengetrokken als Hades zijn goddelijke lust zou botvieren op een willekeurig meisje maar Persephone is nu eenmaal de Godin van de lente en de wilgenknopjes dus je begrijpt...

HORNY HADES

De ontvoering van Persephone blijkt een hele nare uitwerking op het eens zo mooie, groene, vredige en vruchtbare Griekse landschap te hebben.
Monsters terroriseren opeens de regio en de bomen, planten en graslanden kwijnen langzaam weg.
Het land is gedoemd ten onder te gaan aan deze kierestreek van Hades maar Zeus laat het zover niet komen.
Hij schakelt de hulp in van zijn zoon Hercules en zijn vrienden Atlanta en Jason. Gedrieën trekken ze ten strijde, ieder met hun eigen kwaliteiten: exit horny Hades.

HUMOR

Herc's Adventures is allesbehalve een opzienbarend spel. De gameplay is volkomen lineair en dertien in een dozijn.
Het is oké dat Herc's Adventures een two-player mode heeft zodat je in ieder geval lekker samen kunt wegdromen in die roerige en sexy klassieke tijd van het oude Griekenland.
Het enige echt sterke punt aan dit spel is de ongelimiteerde dosis melige humor. Niet onbelangrijk want hiermee wordt een groot deel van het saaie standaard gezeur opeens een stuk aantrekkelijker. Schapen worden gepiet en onschuldige mensen neergeknuppeld, om maar een voorbeeld te geven.
Maar helaas, ook melige humor gaat op een gegeven moment vervelen en wat dan overblijft, is een standaard spel zonder toekomst.

POWER TIP

Laat je niet opvreten door het wilde zwijn, want de ranzige adem van dat beest is zeer slecht voor hart en bloedvaten.

RAPPORT

graphics	7⁵
geluid	7⁰
originaliteit	6⁰
speelbaarheid	6⁰

- ▲ Humor
- ▲ Goede cartoon-graphics
- ▼ Gaat snel vervelen
- ▼ Niet origineel

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2160
Fabrikant: Lucas Arts
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530149

6⁶

Herc's Adventures is meer een grap dan een serieuze poging van Lucas Arts om eens iets geheel nieuws op de markt te brengen. De grap is goed geslaagd maar begint al snel een baard te krijgen.
THOMAS



Don't worry, Herc is in the house.



Dit is het betere hakwerk.



Sodemieter op met die bottenzooi.



Deze trut van een bosnimf moet worden koud gemaakt.



Dit wilde zwijn heeft duidelijk last van brandend maagzuur.

Monty Python's The Meaning of Life

Op zoek naar de verloren schat.

Hé, dat moet je niet eten!

Drinken met de boys.

Het is nog een shoot'em up ook.

Waar zullen we het nu eens over hebben?

Een spelletje orgaan transplantatie.

Volgens mij moet ie kotsen!

En neer kwam Gods hand.

Het begon allemaal met A Complete Waste of Time, toen kwam The Quest for the Holy Grail en nu willen die gasten van Monty Python ons The Meaning of Life uit gaan leggen. Dat zal wel een humoristisch lesje worden.

NIET VOOR ALLE LEEFTIJDEN

De jongens van 7th level hebben weer eens samengewerkt met die geestige knapen van Monty Python. Opnieuw namen ze een klassieke filmtitel, hakten het in stukjes en maakten er een soort spel van; The Meaning of Life.

Iedereen, behalve als je gisteren geboren bent, weet dat Monty Python games uit pure komedie bestaat. Dan moet je natuurlijk wel houden van; vogels die op hoofden schijten, harde scheten tijdens het avondeten, kotsende dikke kerels en vrouwen die hun tieten laten zien.

Ik denk dat het beter is als de PU-abonnees die nog in de luiers zitten niet verder lezen of laat ze in ieder geval niet aan hun moeder vragen of zij dit spel wil kopen, anders kom ik misschien in de problemen.

PAASEIEREN

Het is moeilijk te zeggen wat voor een soort spel TMOL is; het is misschien het best te omschrijven als een komedie/avonturen/strategie/puzzel spel. Ben je bekend met de kleine verrassingen die in games worden gestopt, 'Easter Eggs' genaamd, dan zou je kunnen zeggen dat dit spel één grote Paasei is. Alles waar je op klikt, doet iets of maakt geluid. Dat maakt het moeilijk om uit te vinden welke objecten belangrijk zijn om verder te komen. Mijn methode was gewoon overal op klikken.

De als een hand gevormde en door de muis bestuurbare cursor wordt gebruikt om jou door de Python scènes te navigeren, en allerlei andere dingen uit te voeren als neuspeuteren, je vinger ergens in steken, op schoolborden krassen, killen en wat al niet meer.

TWEE DIKKE DISCS

De eerste disc, The Meaning of Life genaamd, is verdeeld in zeven gedeelten, net als in de film; Birth, Growth en Learning tot aan Death.

Elke sectie heeft een object dat gevonden moet worden tijdens het voltooien van verschillende puzzels, het verzamelen van waardeloze prullen, het spelen van doelloze kleine spelletjes en het beantwoorden van onzinnige vragen.

Nadat eenmaal alles is gevonden en je de meaning of life kent, is het tijd voor disc 2. Die is verdeeld in drie secties, die samen de theoretische en praktische grondslag van ons bestaan vormen; Spiritual, Material en Dental.

Dit gedeelte van het spel bevat de meer avontuurlijke kant, want alle toffe puzzels en spelletjes zijn in het eerste gedeelte gestopt. Maar met een lach per minuut is ook deze disc een heerlijk deel van dit waanzinnige spel geworden.

POWER TIP

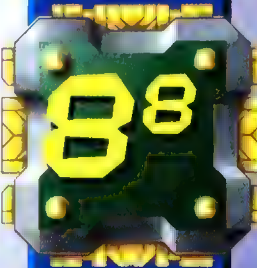
Mensen met een tere ziel of zwakke maag moeten dit spel niet spelen.

RAPPORT

graphics	8.7
geluid	8.9
originaliteit	8.8
speelbaarheid	8.9

- Grappig
- [illegible]
- Waanzinnig
- [illegible]

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1020
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, Quad speed CD-speler, muis, Windows 95.
Fabrikant: 7th level/Take 2
Distributeur: Micromedia
Tel: 024-6452544



TMOL is een must voor alle Monty Python fans. Sommige puzzels zijn uitdagend maar de echte uitdaging is om uit te vinden wat om te lachen is en wat noodzakelijk voor de voltooiing van het spel. De perfecte game om een vervelende dag lachend af te sluiten.
MARK B.

CARDIN

Hallelujah! Het nieuwe jaar is nog maar amper begonnen of we worden al gezegend met een bovennatuurlijke schepping. Stel je eens voor, een beat'em up die de kwaliteiten van Soul Blade, Tekken, Toshinden en Bushido Blade combineert tot een Middeleeuws meesterwerk.

Gezellige jongens.

Finkster is de snelste jongen van het stel.

In dunne plakjes graag!

POWER TIP

DE SAGA VAN BLOOD LAND

Er was eens, heel lang geleden toen de dieren nog konden spreken, een barbaars land dat Blood Land genoemd werd. De verschillende stammen die dit land bevolkten waren constant met elkaar in oorlog.
Op een dag, tijdens een van de gebruikelijke slachtpartijen, verscheen opeens een bejaarde man ten tonele die zich The Wanderer noemde. Gewapend met een eeuwenoud boek dat alle wijsheden bevatte en een vlotte babbel wist hij de verschillende stammen zo gek te krijgen vrede met elkaar te sluiten.
Hij leerde hen de basisprincipes van de beschaving en gaf de verschillende stamhoofden allemaal een aantal pagina's uit het oude boek zodat ze van elkaar afhankelijk waren en verder in harmonie zouden moeten leven.
Maar zodra The Wanderer verdwenen was, vervielen alle stammen weer in hun oude zonde. Niemand nam genoegen met slechts een fragment van dit bijzondere boek en zodoende begon men weer naar hartelust elkaars schedels in te slaan.
Maar toen verscheen plotseling een prachtig vrouwspersoon aan de moordende massa. De mysterieuze dame stelde zich voor als Syn, een afgevaardigde van The Wanderer.
"Geef mij alle delen van het boek", sommeerde Syn. "Ik zal voor eens en voor altijd een einde maken aan deze uitzichtloze strijd." Syn nam de magische boekdelen van de Wanderer en verbrandde ze in een spontaan oplaaiende vlammenzee.
In een fractie van een seconde stegen drie zwaarden op uit het vuur. "Dit zijn The Weapons Of Trinity", sprak Syn, "alleen de sterkste krijger heeft recht op deze magische zwaarden die bovennatuurlijke krachten en eeuwenoude wijsheden aan hun eigenaar schenken. We zullen een Tournament organiseren en de winnaar zal de eigenaar worden van The Weapons Of Trinity."
En terwijl de stamhoofden elkaar weer voor de zoveelste keer (ditmaal weliswaar georganiseerd) te lijf gingen, verschanste Syn zich op een geheime plek om de wijsheden uit het boek van The Wanderer te ontcijferen.

STAMMEN OORLOG

Je kunt in eerste instantie kiezen uit acht verschillende stamhoofden om jou te vertegenwoordigen in het Tournament.
Mc Krieg is een dikke Kelt die het, gewapend met een enorme hakbijl en voorzien van een met voedselresten gevulde baard, tegen de rest opneemt. Zijn territorium is gelegen in de diepe schachten van de goudmijnen van Blood Land waar hij ook graag met explosieven speelt.
Vanguard is een reus van een ridder. Zijn gelaat is verborgen achter een kolossaal stalen harnas maar je hoeft zijn gezicht niet te zien om te weten dat hij met veel plezier zijn tegenstanders de pan in hakt.
Uit de diepste en donkerste wouden van Blood Land komt de wildeman **Mongoro**. Hoewel hij wel wat menselijke trekjes heeft en aan de lopende band bedwelmende scheten laat, lijkt Mongoro eerder een kruising tussen een gorilla en een trol.
Orion is een prachtige rondborstige dame die er door haar vader op uit is gestuurd om de drie zwaarden te bemachtigen. Gewapend met een kruisboog en het lichaam van een

Kahn, de eindbaas van Mongoro.

Ladies night.

Het lieftallige elfje Juni.

Altijd met twee messen eten.

AL SYN

porno-ster, laat ze niets in de weg staan om de laatste wens van haar stervende vader in vervulling te brengen.

De motivatie van **Plague** is iets minder nobel, om over zijn lichaam nog maar te zwijgen. Dit rottende karkas is de verpersoonlijking van de meest gevreesde ziekte uit de Middeleeuwen. De enige reden dat hij meedoet aan het tournament, is om zoveel mogelijk nieuwe ledematen voor zichzelf te verzamelen.

Finkster is een kleine elf met een zeer irritante persoonlijkheid. Hij is gewapend met vlijmscherpe messen en is zonder enige twijfel de snelste fighter van het stel.

Nephra is van ver gekomen om mee te doen aan het Tournament. Haar roots liggen in Egypte en ze heeft van haar god de opdracht gekregen The Weapons Of Trinity terug te brengen naar de piramides waar ze vandaan schijnen te komen.

De meest vreemde eend in de bijt is zonder enige twijfel **Hecklar**. Deze clown baant zich al zingend en dansend een weg door het slagveld en lijkt zich niet bewust te zijn van het spoor van dood en verderf dat hij achter zich laat. Zijn gevaarlijkste wapen is een zeepbel en de reden dat hij meedoet aan het Tournament, is omdat hij in de veronderstelling leeft dat het allemaal een circus-act is.

MIDDELEEUWSE WREEDHEDEN

In tegenstelling tot bij de meeste andere beat'em ups hoef je bij Cardinal Syn niet zo'n stompzinnige battle tegen jezelf te vechten. Net als bij Tekken heeft ieder character hier een persoonlijke semi-eindbaas. Zodra je de zeven andere stamhoofden een kopje kleiner hebt gemaakt, krijg je deze knakker voor je kiezen.

Nadat je deze semi-eindbaas hebt verslagen, moet je de strijd aanbinden tegen Syn. Wanneer je het ook voor elkaar krijgt om haar om het leven te brengen, ontwaakt ergens in de bergen de gigantische draak Kron. Dit monster is de laatste hindernis tussen jou en The Weapons Of Trinity.

Als je alle tien de tegenstanders verslagen hebt zonder ook maar een keer zelf verloren te hebben, wordt jouw persoonlijke semi-eindbaas een speelbaar character. Deze acht 'nieuwe' characters doen absoluut niet onder voor de basis-opstelling en zijn niet, zoals soms bij andere games het geval is, domme kopieën van de main characters. Mijn persoonlijke favorieten zijn de Afrikaanse medicijnman Vodu en de moordlustige monnik Redemptor die alles en iedereen er van verdenkt een duivelsaanhanger te zijn.

Andere toppers zijn Stygian, een wandelende geraamte met een koeie-schedel op de schouders. Juni, een lieftallig elfje met een soort Sub- Zero achtige freeze move en prachtige benen, en Moloch, een aangeklede hagedis die makkelijk een telg van de familie Monster had kunnen zijn. Ook schijnt het mogelijk te zijn om Syn en haar experimentele martelexpert te spelen.

POWERUPS

De gevechten in Cardinal Syn vinden plaats in een enorme fighting arena (a la Bushido Blade) waarin je naar hartelust kunt rondrennen. Naast deze zee van ruimte bevatten de arena's ook een aantal features waar je tijdens het gevecht gebruik van kunt maken.

Zo staan er altijd een stuk of vier schatkisten waar een aantal verschillende powerups in verborgen zit. Je hebt powerups die je energie level opkrikken, powerups die je wapen sterker maken en een flesje met een magisch drankje dat je in staat stelt om toverkunsten tegen je tegenstander te gebruiken.

Daarnaast zitten er ook allerlei Middeleeuwse wreedheden (vergiftigde beekjes, open vuurplaatsen ect.) in de arena waar je jouw tegenstander tegenaan of in kunt duwen.

Cardinal Syn bevat verder finishing moves waarmee je de tegenstander letterlijk in een klap van zijn of haar leven (en hoofd) berooft. Al met al is Cardinal Syn een game om diep je petje voor af te nemen.

POWER TIP

Gebruik tegen Kron vooral lage aanvallen, hij kan deze slecht afweren.

RAPPORT

graphics	9^6
geluid	9^5
originaliteit	8^4
speelbaarheid	9^6

+ 18 characters
+ Magic
+ Bloody moves
− Je kan de Wanderer niet spelen

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119.95 Bfr. ca. 2160
Fabrikant: Kronos
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

9^3

Cardinal Syn is een beat'em up die alle ingrediënten in zich heeft: bloed, finishing moves, wrede en grote fighting arena's, verborgen characters, een boeiende verhaallijn en een flexibele gameplay. Ik zou niet meer durven vragen.
KEES

Nog één stapje achteruit vriend.

De rondborstige Orion.

Ken je deze? Is een broertje van die!

Hecklar is zo gek als een deur.

De bloedbank is er weer blij mee.

preview

Soldiers at War

Herinner je je nog de dagen dat je om de beurt met je computer moest spelen? Het lijkt erop dat de 'turn-based games' weer terug zijn. De vraag is: zijn we heden ten dage nog bereid hier de tijd voor te nemen?

RAPPORT

graphics	6⁵
geluid	8³
originaliteit	6⁰
speelbaarheid	7⁶

▲ Goede graphics
▲ Zoom in/uit
▼ Turn-based
▼ W.O.II

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2099
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, 60 Mb schijfruimte, Quad speed CD-speler, muis, Windows 95.
Fabrikant: Mindscape
Distributeur: Emtec
Tel: 026-3717712

7¹

Soldiers At War is heel goed gemaakt, alleen vind ik het jammer dat ze W.O.II. als thema hebben gekozen. Verder is het, afgezien van de systeemeisen, een goede turn-based game, maar gaat het mij toch te langzaam.
MARK B.

OM DE BEURT?

Wie heeft er in de snelle wereld van vandaag nog tijd om op zijn beurt te zitten wachten? Niemand toch? Dat 'turn-based' gedoe is echt heel frustrerend.
Breng die kerel hier, die andere daar en verander die gast z'n wapen, ben je net klaar om op de vijand te schieten en ja hoor, geen action points meer, computer aan de beurt.
We weten allemaal hoe dit in het algemeen afloopt.
De character die je met gebruik van al je actiepunten dichtbij genoeg had gemanoeuvreerd om te kunnen killen, is nu dood, tof!
Ook al zitten deze spellen vol met honderd en een opties en hebben ze fantastische graphics, zoals FallOut, ze zijn de tijd die je er in moet steken vaak niet waard. Soldiers at War is dat bijna wel, maar dan hadden ze wel een betere verhaallijn moeten creëren.

GAAN WE WEER

Er zijn zoveel beschikbare onderwerpen voor een oorlog, waarom dan weer voor de Tweede Wereld Oorlog kiezen? Niet dat ik het onderwerp W.O.II licht opvat maar volgens mij hebben we het in de gameswereld wel zo'n beetje gehad met dit item.
In de zestien missies die samen de veldtocht vormen, ben jij de leider van een Amerikaanse geallieerde eenheid van acht soldaten.
Elke missie is losjes gebaseerd op historische gevechten die plaatsvinden in de woestijn van Afrika, Sicilië tot aan de stranden van Normandië en eindigen in het hart van het Derde Rijk. De missies variëren van de typische eenheid tegen eenheid gevechten tot commando aanvallen en de bevrijding van krijgsgevangenen. De missies zijn aaneengeschakeld tot één veldtocht maar kunnen in de single mode ook apart gespeeld worden in willekeurige volgorde.
Verder zijn er nog twintig scenario's, sommige historisch en sommige een soort van 'wat als'. Is dat niet genoeg, dan is er ook nog de scenario builder, waarmee je bovenstaande scenario's kan editten of er een helemaal zelf kunt maken.

ZOALS VERWACHT

Wanneer je met een missie start, krijg je de keuze om uit veertig verschillende soldaten om jouw ploeg van acht samen te stellen. Variërend van private tot medic, hebben ze allemaal hun eigen vechtstijl, talent en persoonlijkheid.
Daarna moet je ze bewapenen. Dit wordt heel aardig geshowd en er zijn zo veel wapens dat ik me ze niet eens meer allemaal kan herinneren.
De muziek is precies zoals je verwacht te horen in een W.O.II. film of documentaire en kan op bepaalde momenten heel irritant zijn. Verder hoor je de gebruikelijke 'yes, sir', 'I've been hit', gunfire en explosies.
Nog een laatste opmerking. De systeemeisen zeggen dat het spel gespeeld kan worden op een P90 met 16 Mb RAM maar ik vond dat het al behoorlijk langzaam en hakkelig ging op mijn P200 met 32 Mb RAM.
Vreemd is dat niet want elke individueel character heeft meer dan 25 Mb's animatie die vanaf de disk gelezen moet worden.



Ook burgerdoelen worden niet gespaard.



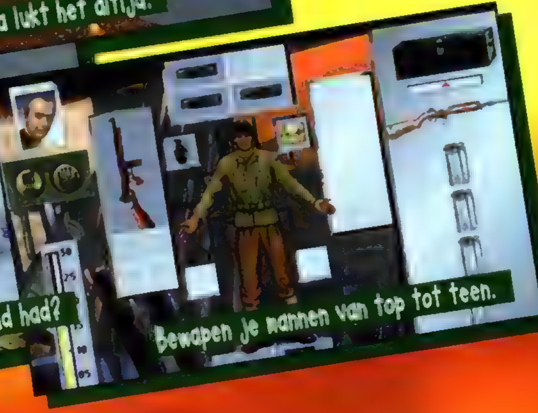
Met een bazooka lukt het altijd.



Stop that train!



Wie zei dat ie het koud had?



Bewapen je mannen van top tot teen.

JET RIDER 2

In april vorig jaar beloonde Skate Jet Rider voor de PlayStation met een 7.5. Eens kijken of de mensen van Sony voor Jet Rider 2 beloond kunnen worden met een hogere score.

STRAAL-MOTOREN

Zoals de titel al doet vermoeden, is Jet Rider 2 een jetski-race-spel. De nadruk moet dan wel gelegd worden op 'jet', omdat de jet-ski's in JR2 zijn uitgerust met straalmotoren. Er kan dus niet alleen op het water geraced worden, maar ook op het land en soms zelfs even in de lucht. Erg realistisch is deze game dus niet te noemen, maar ja, soms is dat juist leuker.

GEEN HOL

Om Jet Rider 2 goed te kunnen checken legde ik eerst het schijfje van z'n voorganger in m'n PSX alvorens ik aan het echte werk begon. Om kort te zijn vond ik Jet Rider 1 niet echt een bijster goed spel. De graphics waren rommelig en de gameplay eigenlijk ook.
De ontwikkelingen in gameland gaan zo snel dat ik er eigenlijk automatisch van uitging dat die minpuntjes bij JR2 wel rechtgezet zouden worden. Maar helaas werd ik na het bekijken van deze laatste versie hierin danig teleurgesteld. Daar moet ik wel bij aantekenen dat het hier om een vroege alpha versie gaat, verbeteringen zijn dus nog mogelijk.
De graphics van Jetrider 2 zijn nagenoeg hetzelfde als van z'n voorganger. De decors doen mij zelfs een beetje denken aan een oldschool game als Out Run (pixel-palmbomen enz.). In deze versie was het beeld zelfs nog onoverzichtelijker dan in deel 1. Dit wordt helemaal erg als je in 2 player splitscreen speelt; je ziet bijna geen hol!

JET'N AROUND THE WORLD

Ook op een ander punt is Jet Rider 2 verrassend genoeg de mindere van z'n oudere broertje. Het aantal te kiezen jets is namelijk teruggebracht van twintig naar tien. Niet dat dit erg veel uitmaakt, de onderlinge verschillen in stuurgedrag en snelheid zijn namelijk toch niet zo groot.
De verschillende levels die je moet doorlopen zijn wel zeer gevarieerd. Zo kun je racen in een soort grote zandbak waar normaliter alleen 120 cc motoren bulderen en is er bijvoorbeeld een race die zich afspeelt op een Zuid-Franse boulevard.
Wat wel een probleem oplevert bij sommige levels, is de onduidelijke richting van het parcours. Je moet dan maar de pijl bovenin je beeld volgen en maar hopen dat je goed uitkomt.

BESTURING

Een van de weinige dingen die ik wel leuk vond aan Jet Rider 2 is het feit dat de bediening echt skill vereist. De besturing lijkt erg veel op die van een echte Jetski.
Zo moet je dus uitkijken welke kant je Jet opgaat als je in de lucht bent, want eenmaal op de grond gekomen schiet hij meteen die kant uit (net als in het echt, geloof me).
Voordat je dus kan meedingen naar het kampioenschap moet je eerst even goed oefenen. Gelukkig is er een practice-mode aanwezig, waar je in een parcours naar keuze je kan onderwerpen aan een straffe training.

RAPPORT

graphics	6.0
geluid	6.0
originaliteit	5.0
speelbaarheid	7.5

▲ Jetski besturing is mooi
▼ Niets verbeterd t.o.v. deel 1
▼ [illegible] graphics
▼ Onduidelijke parcours

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119.95 Bfr. ca. 2160
Fabrikant: Sony Interactive
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

6.1

Jet Rider 1 vond ik al middelmatig en deel twee brengt daar jammer genoeg geen verandering in. Het gaat hier om een vroege alpha versie dus qua graphics zou er nog het een en ander bijgeschaafd kunnen worden. Ik hoop dat dat het geval is, want anders brengt Jet Rider 2 niks nieuws in vergelijking met het origineel.
RUBEN



Opperste concentratie voor de start.



Vlucht KL317 is geland.


Zandbak race.


De graphics doen een beetje denken aan een oldschool game als Out Run.


Net zo makkelijk.



Het is dat je een richtingspijl hebt...



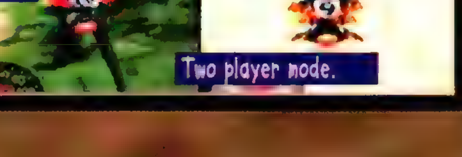
POWER TIP
Kijk uit met het nemen van te scherpe bochten, je valt namelijk snel op je bek.



Two player mode.




Just cruisin'.



Armor Command

De makers van topgames als X Wing, Tie Fighter en Mechwarrior 2, komen met een nieuw spel; Armor Command, een 3D strategy game uit een goed nest.

RAPPORT

graphics 6^{5}

geluid 8^{3}

originaliteit 8^{5}

speelbaarheid 8^{7}

▲ Point & Click Controls

▲ Keuze voor Humans of Aliens

▲ 3D strategie

▼ 3D kaart is een must

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 75,- Bfr. ca. 1350
Systeemeisen: Pentium 120, Windows 95, 16 Mb RAM, Quad speed CD-speler, 3D kaart (sterk aanbevolen).
Fabrikant: Take 2
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

8^{0}

3D strategie is een populair spelgenre en ik ben blij dat we eindelijk eens iets anders te zien krijgen dan een vogelvlucht perspectief en nu eens in de actie terechtkomen. AC is na even wennen een tof spel, het feit dat het een 3D kaart nodig heeft om er goed uit te zien, is minder.
MARK B.

ALIEN INVASION!

Het is het jaar 2099 en de wereld wordt weer eens aangevallen door... (drie keer raden) Alien Forces! De Aarde heeft al zijn troepen bijeengebracht om zo een leger te formeren dat de United Terran Federation genoemd wordt en een soort VN in space is. Als er problemen zijn, waar dan ook, dan zijn zij er om deze op te lossen.
Het lijkt erop dat ze nu te maken hebben met een pittig probleem. De frontlinies zijn geplaatst in een nog niet eerder bezochte 'nebula', die eruit ziet als een soort zwart gat gevuld met planeten.
De Alien Armades, die al lange tijd in deze nebula aanwezig zijn, hebben niet alleen een geavanceerde technologie gecreëerd, maar ook een krachtig leger dat hun planeten verdedigt.
De strijd tegen de aliens is begonnen en het lot van de mensheid ligt in jouw handen, tenzij je een alien bent natuurlijk.

EEN BEETJE VAN ALLES

Aan het begin van dit 3D strategiespel krijg je een zeer aardige optie. In Armor Command kun je de kant van de mensen of die van de aliens kiezen.
Er zijn vier trainingsmissies om je bekend te maken met de gameplay en achttien missies, die de Tour of Duty vormen.



Goed op je spulletjes letten.

Aliens op weg.

Je missie verandert afhankelijk van welke kant je kiest. Kies je de Earth Force, dan begin je met een missie als 'defend base'. Kies je de Alien Force, dan is je missie precies het tegenovergestelde; 'destroy base'.
Deze missies variëren van het aanvallen en verdedigen van basissen en het verkrijgen van hulpmiddelen tot troepen creëren om planeten te vernietigen. Dit alles wordt gedaan met een simpele klik met de muis.
Het voltooien van de missies vraagt echter om iets meer strategie. AC is een combinatie van een aantal verschillende games, samengevoegd tot één. Het is een 'mission based' spel waarin hulpmiddelen worden verzameld en troepen worden verspreid zoals in C&C, gecombineerd met de missie-stijl van games als Tie Fighter, en alles vindt plaats in een 3D wereld als in Uprising en Mechwarrior 2.

HEB JE EEN KAART?

De 3D werelden zijn 3D supported, wat zorgt voor mooie graphics maar zonder 3D acceleratie ziet Armor Command eruit als een hoop pixeltroep. Misschien is dit te wijten aan het feit dat dit een vroege versie was, maar ook met 3D kaart hadden bijvoorbeeld de explosies wel wat gedetailleerder in beeld kunnen worden gebracht.
De muziek en het geluid zijn nog niet klaar, dus de demo die ik heb, brengt alleen wat raar gegrom en 'hmmmm' geluidjes voort tijdens het verspreiden van de troepen. Dit zal allicht veranderen met de voltooiing van het spel, dat volgens mij van alles iets voor iedereen heeft.



Knalfuif!



Lunch-break voor de Aliens.



De Aliens zijn klaar voor vertrek.



Stuur de padvinders op pad.

POWER TIP

In de twee spelers mode is er ergens op het parcours een teleport die je precies achter je tegenstander brengt.

Adrenix

Het bedrijf MedTech heeft een nieuwe drug gemaakt, Adrenix genaamd. Grijp je muis en zet je schrap voor je eerste shot!

REBELLEN

Adrenix speelt in een post nucleaire toekomst, nadat de wereld is verwoest door plagen en verontreiniging en waarin de militairen de macht hebben overgenomen.
Jij speelt de rol van een piloot, Scott Griffon, die werkt voor MedTech, een groot industrieel bedrijf dat een drug ontwikkeld heeft die je een energiestoot geeft en weerstand tegen pijn.
Het lijkt erop dat jouw vriendinnetje Maria iets te veel te weten is gekomen over MedTech's drugs-experimenten en is gekidnapt door je werkgevers. Ook met jou hebben ze leuke plannen maar op het allerlaatste moment word je gered van je executie, door de rebellen waar jij eerst tegen vocht.
Nu treed je toe tot hun bondgenootschap om samen Maria te bevrijden en MedTech's plannen om de mensheid verslaafd te maken, te dwarsbomen.

DÉJÀ VU

Klinkt dit als een leuk avonturenspel? Nou, dat is het dus niet, het is een 3D shoot'em up, met het uiterlijk en gevoel van Descent 2, wat inhoudt dat je uitzicht hebt vanuit een sterk bewapend vliegtuig.
Je hebt totale bewegingsvrijheid met je ship terwijl je vliegt door een doolhofachtige omgeving, onderweg wapens en powerups oppikkend.
Bij veel van de omgevingen krijg je een déjà vu gevoel en ze vertonen dan ook gelijkenissen met verschillende andere 3D shoot'em ups.
In het totaal krijg je tien wapens ter beschikking en kun je powerups vinden die bijvoorbeeld ammo, onkwetsbaarheid en gezondheid opleveren.
Je tijd in Adrenix is verdeeld over 24 verschillende missies en elke missie moet voltooid worden voordat je door kan gaan naar de volgende. De missies zijn over het algemeen vrij simpel met 'kill all' als hoofddoel.
Alle missies beginnen met een instructie waarin specifieke doelen worden uitgelegd en aanwijzingen worden gegeven hoe je een missie moet voltooien.
Dit is een erg handige feature omdat deze aanwijzingen onontbeerlijk zijn om je vijanden te verslaan, die variëren van alledaagse flying/shooting pods en drones tot tanks en submarines.

GRATIS DEMO!

Adrenix komt rond deze tijd in de winkels, tenminste als alles volgens plan verloopt (we weten allemaal dat games regelmatig vertraging hebben).
Omdat we hier bij PU weten hoe het is om op games te moeten wachten, hebben we voor een demo gezorgd die kan worden gedownload van het PowerWeb:
http://www.powerweb.nl
Deze 14.3Mb demo is volledig speelbaar en bevat de eerste drie levels.
Het uiteindelijke spel zal multiplayer modes hebben met maximaal acht spelers via TCP/IP en IPX en dat geldt ook voor de demo.
Ben je wat vermoeid na het lezen van de nieuwe PU en heb je een stoot adrenaline nodig, probeer dan Adrenix. Het is veilig en gratis, maar wees gewaarschuwd, ook héél verslavend!

POWER TIP

Spelers met een graphics acceleratie kaart die 3D support, kunnen een voorproefje krijgen van hoe het uiteindelijke spel eruit zal zien.

RAPPORT

graphics	7.6
geluid	8.3
originaliteit	6.5
speelbaarheid	8.2

▲ Bewegen naar zes kanten
▲ Veel powerups
▼ Weinig missies
▼ Descent-achtige misselijkheid

PLAYSTATION
Gratis shareware-versie.
Fabrikant: MedTech
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530149

7.9

Adrenix lijkt op de Descent games, althans de demo. Omdat ik alleen de drie eerste levels kon spelen, heb ik een score gegeven met ruimte om te groeien. Hopelijk biedt de uiteindelijke versie wat meer nieuwe dingen, anders ben ik bang dat het niet meer dan een mooi kloontje is.
MARK B.

Pinball Addiction

Toen ik het persbericht over Pinball Addiction las, dacht ik: 'wat een patsers zijn dit'. Ze noemen het spel nu al 'the world's leading pinball simulation title' en het is nog niet eens uit. Maar ik geef toe, binnen een paar uur was ik zwaar hooked aan dit flipperspelletje.

SUPER REALISTISCH

Pinball Addiction brengt twee flippertafels op je beeldscherm (Worms en World Rally Fever).
Ik hoor veel PU'ers nu al heftig mopperen: 'twee tafels maar, dat is niks.' Inderdaad is twee tafels niet veel, maar de makers van Pinball Addiction hebben, en nu ga ik een vreselijke foute marketing-slogan gebruiken, kwaliteit boven kwantiteit laten prevaleren. Ze moeten gedacht hebben 'liever twee goede tafels, dat vier klotekasten.' En daar kan ik ze geen ongelijk in geven.
De makers van Pinball Addiction hebben twee jaar gewerkt aan deze game. Ze bouwden een spiksplinternieuwe 3D-engine. Dit kunstwerkje zorgt voor een resolutie die kan oplopen tot 1600x1200 met meer dan 65.000 kleuren.
In het spel is meer dan 800 megabyte aan graphics en audio verwerkt en op de 'vector-based' bal zie je de omgeving gereflecteerd. Dit alles zorgt voor verreweg de meest realistische pinball-game die ik tot nu heb gezien.
Het is natuurlijk nog steeds niet die afgeragte flipperkast uit de kroeg waar je altijd zo graag op speelt, maar het komt er nu wel verdomd dicht bij in de buurt.

KAST OP ZIJN KOP?

Er zijn dus twee kasten in Pinball Addiction. De eerste is gebaseerd op de ons wel bekende Worms en de tweede kast, World Rally Fever, zal ook onze grootste racefan Ed aan het PC-flipperen krijgen.
Beide kasten zien er gelikt uit en spelen lekker. De bal stuitert soepel van ramp naar ramp, het spel schokt nauwelijks en de tiltknop werkt subliem.
Er zijn zes verschillende gezichtspunten aanwezig. Een aantal daarvan vind ik echter compleet gestoord. Want wat heb je nu in hemelsnaam aan een kast die op zijn kop staat, scheef hangt of horizontaal ligt? Neem daarom gewoon gezichtspunt 1 of 2, dat speelt prima.
De kast is bij alle gezichtspunten compleet in beeld. Er wordt niet gescrold. En dat is maar goed ook, want van dat scrollen krijg ik echt de pijnscheuten in mijn harses.

MULTIBALL MET ZES KOGELS

De twee kasten zitten boordevol actie en bevatten een flinke scheut humor.
In Worms moest ik vreselijk lachen om de gekke opmerkingen van de Worms en World Rally Fever gaat gepaard met de nodige vette crashsounds.
Je zult je ook niet gauw gaan vervelen. Elke kast heeft tientallen verschillende features. De meeste daarvan verschijnen op het scorebord. Zo kun je bij Worms aliens afmaken, bananen beuken, super-schaap sturen, meedoen aan een Worm-Fu gevecht en marsmannetjes mollen.
Het in manga-stijl opgebouwde World Rally Fever brengt je Red Line Mania, een Drag Race, een politie-achtervolging en de 'Wall of Death'. Griezelige stuff allemaal.
Natuurlijk bevatten de beide kasten ook het bekende werk. Er zijn skill-shots en de multiball komt meer dan eens voorbij. De multiball met zes ballen bezorgde mij kramp in beide handen.
En aangezien Power Unlimited een massage-beurt door Thaise vrouwen niet wilde vergoeden, moest ik na afloop zelf met de tijgerbalsem in de weer. Maar dat was Pinball Addiction meer dan waard.

RAPPORT

graphics	9°
geluid	9°
originaliteit	8°
speelbaarheid	9°

▲ Net echt
▲ Actie en humor
▲ Zes-multiball
▼ Maar twee kasten

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 3 Mb schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Team 17
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

8⁸

Dit is de beste pinball-game die ik ooit gezien heb. Bijna de real-stuff. Alleen jammer dat er maar twee kasten zijn. Ik wil meer...
JJ



World Rally fever.



POWER TIP
Probeer bij de Wormskast de bal vooral in het gat met het verkeersbord er boven te knallen. Het zal je vele extra ballen, spellen en multiballs opleveren.

GRAPHICS
800·600
256
LOW

De kasten zijn optimaal instelbaar.

Diablo was een van de grote PC hits van vorig jaar en draaide voor een belangrijk deel om de Internet-multiplay mogelijkheden. Of Diablo ook leuk is zonder deze Internet-hookup zal de PSX versie moeten uitwijzen.

INTERNET

In de PU van april 97 schreef Ben: "het nieuwste games-platform is niet de N64 of de PlayStation, maar het Internet". Dit naar aanleiding van de prachtige actie-adventuregame Diablo, die net grote furore maakte als online multiplayer game en die door alle media hoog en laag werd bezongen als de game van de toekomst.
En zoals elk succesvol spel van het ene systeem naar het andere wordt overgezet, is dat nu ook met Diablo gebeurd. Alleen kun je met die PSX natuurlijk niet inloggen op een battlenet server en aantreden tegen een leger Internet-tegenstanders.
Hiermee is meteen de grootste pijler onder het succes van Diablo weggeslagen en is het de vraag of het spel ook blijft boeien nu je het in je eentje moet spelen met tegenstanders van bits en pixels en niet van vlees en bloed.

VERSLAVEND

Tot mijn grote verbazing vond ik Diablo ook op de PlayStation een spannend en verslavend spel.
En nu ik eens niet tegen een dozijn Internet-vijanden hoef te vechten, kan ik eens rustig genieten van deze PSX Diablo. Het spel is nog steeds een heerlijke combinatie van de Gauntlet-achtige arcadestijl en de complexe gameplay van de RPG, vol magische spells, elfen, monsters en tovenaars.

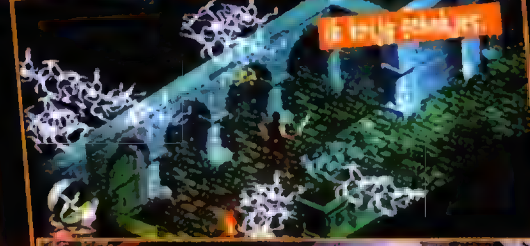
STEEDS STERKER

Diablo is een spannend RPG-actie-adventure, waarin je de rol aanneemt van warrior, rogue of sorcerer en een lang avontuur in rolt vol monsters, gevechten en magische items.
Wat ik zelf altijd leuk vind van dit soort games is het feit dat je character met je mee groeit. Naarmate jij meer 'experienced' wordt in het spelen, promoveert je character netjes met je mee en wint hij aan kracht, magie en vechtskills.
Doel van het spel is om na de lange weg van zestien levels vol nare zombies, vervelende monsters en handtastelijke skeletten het gevecht aan te gaan met de opper-engerd Diablo in hoogsteigen persoon.

PLUIM OP JE HOED

Het gemis van de Internet mogelijkheden bij de deze versie wordt ruimschoots goed gemaakt door een aantal nieuwe features.
Zo is er in de PlayStation versie een verschil tussen dag en nacht zodat je niet constant in het zonnetje loopt, zoals op de PC. Ook zijn de poppetjes groter en voelen ze wat echter aan.
Net als bij de PC versie worden de levels opgebouwd door een randomizer, zodat ze elke keer weer compleet anders zijn. Hierdoor blijft het spel boeien.
Een andere pluim krijgt Diablo voor de bijna onuitputtelijke voorraad magic items die je tijdens het spel heen voor je kiezen krijgt. Al met al valt er dus ook zonder de Internet mogelijkheden prima van Diablo te genieten.









RAPPORT

graphics	8^{0}
geluid	8^{5}
originaliteit	8^{0}
speelbaarheid	8^{5}

▲ Diablo is tof
▲ Mooie graphics
▲ Randomizer
▼ Niet online dus

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2340
Fabrikant: Blizzard
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555



De succesvolle mix van de instant arcade-style actie en het RPG-genot van groeiende en lerende karakters maakte Diablo tot een heel succesvolle PC titel. En, hoewel de PSX versie het moet doen zonder Internet-multiplayer mogelijkheden, is het een prachtig spel geworden.
ANDREAS

DIABLO

James Bond 007

James Bond is net als mineraalwater, Ajax en het Eurovisie Songfestival een tijdloos fenomeen. Nu hebben we net de film 'Tomorrow Never Dies' gehad, dus waarom niet een leuke Bond-game?

RAPPORT
- graphics 6
- geluid 6
- originaliteit 6
- speelbaarheid 8

+ Verslavend
+ Toch weer leuk
− Voorspelbaar
− Traditioneel

GAME BOY
Prijs: ƒ 79,- Bfr. ca. 1440
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel.030-6097100

6^5

James Bond 007 is echt zo'n typische Game Boy-adventure titel. Niks speciaals maar wel superverslavend!
ANDREAS

OUDE BEKENDEN

James Bond 007 is geen spectaculaire spelversie van de laatste Bond film maar gewoon een adventuregame, zoals we er al honderden van in de kast hebben staan, met Bond in de hoofdrol en leuke bijrollen voor de ouwe knutselaar Q, opperbevelhebber M en de ouwe vrijster Miss Moneypenny. Bond wordt, net als in de films, over de hele wereld uitgezonden om de misdaad te bestrijden en doet dat door voorwerpen te zoeken en tegenstanders uit te schakelen.

HOEZO GRAPHICS?

Ik hoef jullie natuurlijk niet te vertellen dat je van de graphics van JB niet veel hoeft te verwachten. Je stuurt het klontje pixels dat van James is overgebleven door levels vol vrij voorspelbare verrassingen heen en gamed zo de slechteriken de wereld uit.

In het begin met de blote vuist, maar nadat je onder kussens en achter banken een heel arsenaal aan wapens, kogelvrije vesten en extra levens hebt gevonden, maai je de vijand gewoon weg met pistool of mitrailleur.

Geluid en gameplay zijn precies zoals het een goeie Game Boy-titel betaamt. Vrij slecht dus, maar wel verslavend. Ik heb urenlang geboeid zitten spelen.


Onder kussens liggen vaak goodies verstopt.


James op de kinderboerderij.


Een kogel in je kop kun je krijgen.


Op het matje bij Miss Moneypenny.

Rocket Bomberman

De eerste SNES-versie van Bomberman is nog steeds de beste. Alle latere Bombermans waren minder dan het origineel, en met Rocket Bomberman voor de Game Boy lijkt het dieptepunt bereikt.

RAPPORT
- graphics 7
- geluid 7
- originaliteit 5
- speelbaarheid 2

− Slappe hap
− Ongeïnspireerd
− Traag
− Geen actie

GAME BOY
Prijs: ƒ 59,- Bfr. ca. 1080
Fabrikant: Hudson Soft
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

5^3

Bomberman is een spel dat zich uitstekend thuis zou kunnen voelen op de Game Boy. Vandaar dat het zwaar teleurstelt dat Hudson Soft aan deze game zo weinig aandacht heeft besteed.
THOMAS

GROTE RUK

Rocket Bomberman mist alles wat Bomberman zo leuk maakte. Er is weinig tot niets op te blazen en de one-on-one gevechten in de arena zijn alleen mogelijk als je zo'n vaag linkkabeltje hebt om twee Game Boys aan elkaar te koppelen.

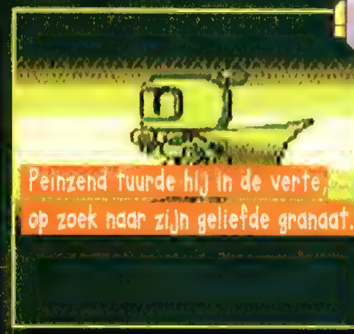
Ik vind dit grote ruk man, want ik zat me net zo lekker te verheugen op vele uurtjes van exploderende bommen en rondvliegende lichamen. Maar na een paar uur harken en zuchten achter de A- en B-knop van mijn Old School Game Boy gaf ik mijn vertwijfelde pogingen maar op.

IT'S SHREDDER TIME

In Rocket Bomberman kunnen drie modes gespeeld worden. Allereerst de reeds genoemde battlemode waarvoor een linkkabel en een goede speelkameraad noodzakelijk zijn.

De twee andere modes zijn platformgames waarvan de een de overbekende recht toe recht aan 'vind de uitgang' variant is en waarvan de ander de 'Rocket' in Rocket Bomberman verklaart. Bomberman moet namelijk de hoogte in en zich al blazend en exploderend een weg banen door vervelende monstertjes en obstakels. Rocket Bomberman inspireert voor geen meter en daarom mag het van mij linea recta de shredder in.


Overzichtelijke velden maar nogal saai.


Peinzend tuurde hij in de verte, op zoek naar zijn geliefde granaat.

Turok

Battle of the Bionosaurs


Ikke jou scalperen! Ugh!


Ook de zwevende wolkjes komen we weer tegen.


Yes, een pijl en boog powerup.

Vorig jaar kwam de Nintendo 64 versie uit van Turok. De score? Vier keer een vette 9,9. Zou zijn kleine broertje net zo'n succes boeken?


Welk level moet ik nu naartoe?

HUB HUB

Om te beginnen moet duidelijk worden gesteld dat de Game Boy versie van Turok niet is gebaseerd op zijn 64-bit voorganger maar op een stripverhaal uit 1954.
Wel is het zo dat Turok in dit spel weer reist door de ruimte met behulp van allerlei magische hulpmiddelen; de zogenaamde Hub ruïnes. Deze mystieke poorten bestaan uit een serie gewelfde doorgangen die naar de verschillende levels van het spel leiden.
Je begint het spel bij level 1 maar daarna kun je met behulp van telkens drie sleutels via de Hub-poorten naar de andere zeven levels. Naast deze sleutels moet je ook op zoek gaan naar onderdelen van de chronoscepter.

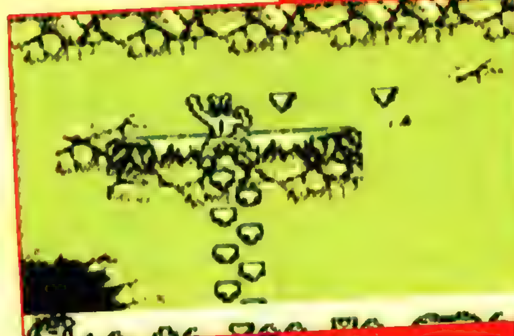
TOORN DES TIJDS

Hoewel de handleiding noch de intro van het spel iets vertelt over een eventuele verhaallijn kan ik wel wat achtergrondinformatie geven.
Turok is een strijder die reist door tijd en ruimte. Op zijn weg komt hij vaak ellende tegen die in de regel wordt veroorzaakt door een superslechterik die naar de naam Campaigner luistert. De macht die dit wezen heeft, is vooral te danken aan de Chronoscepter, waarmee de factor tijd kan worden overwonnen.
Erg slim is Campaigner niet want hij is het ding kwijt en bovendien is het in kleine stukjes gevallen. Turok moet die stukjes weer bij elkaar zoeken zodat het machtige wapen niet in verkeerde handen valt.
Naast Campaigner heeft Turok nog een vijand, Longhunter genaamd. Longhunter koestert een persoonlijke haat jegens Turok maar hij jaagt vooral op hem om de geldprijs die Campaigner heeft uitgeloofd, te incasseren. Beide slechteriken komen uiteraard in het spel voor als eindbazen.

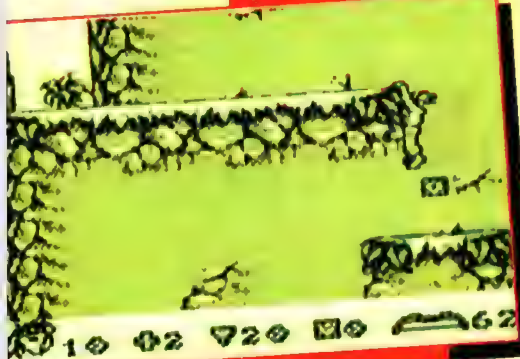
ZWEMLES

In het begin heeft Turok niets meer dan een nietig mesje op zak. Dit mesje is wel dodelijk maar je moet vlak bij de vijand staan om hem/het te kunnen neersteken. Omdat op het Game Boy scherm de snelle vijanden soms niet zo duidelijk te zien zijn, leidt dit vaak tot verlies van levens.
Gelukkig krijg je later in het spel ook de beschikking over een pijl en boog. Het nadeel aan dit ding is dat je twee pijlen moet schieten om dodelijk te zijn maar je kunt dat wel op afstand doen. Pas veel later in het spel mag je met het echte werk gaan beginnen zoals pistolen, geweren en magisch geweld.
Voordat je zover bent moet je heel wat platformpjes bespringen, meertjes overzwemmen en puzzeltjes oplossen (in de trend van een doel raken en dan snel teruglopen om een geactiveerd platform te bespringen).
Het is allemaal weleens eerder vertoond maar Turok is desondanks uitdagend genoeg om je Game Boy er weer even voor uit het stof te halen.

POWER TIP


Zoek elke plek af, ook al lijkt het nergens naar toe te gaan. Vaak liggen er powerups.

POWER TIP


Door aan de rand te hangen, kun je deze sleutel bemachtigen.


De tijdpoort.


Oh gut, een haring.

RAPPORT

graphics	7⁵
geluid	6⁵
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	8⁵

+ Een nieuw Game Boy spel
+ Groot en moeilijk
− Weer een platformspelletje
− Door snelheid soms vaag beeld

GAME BOY
Prijs: ƒ 59,95 Bfr. ca. 1080
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Bomico
Tel.040-2393555

7³

Turok lijkt in niets op zijn 64-bit voorganger. De Game Boy versie is niets meer dan een platformspelletje. Niets minder ook, want door de grote bewegingsvrijheid van Turok en de gigantische en ingewikkelde levels garandeert het heel wat uurtjes (in)spanning.

MOJO CONCERTS PRESENTS

GEEN KAARTEN? GEEN NOOD!
Kijk naar TMF en ook jij kunt dit spektakel van dichtbij mee maken.

4 APRIL '98

LIVE!

Vanuit Ahoy Rotterdam
van 18.00 tot 22.00



FIVE, ARNHEMS GEWIJS,
VAN DIK HOUT, CLOSE II YOU,
SOLID HARMONIE, T-SPOON, WES
ANOUK, DE KAST, LOUISE,
TOTAL TOUCH, AQUA,
BOYZONE, ETERNAL
AND MAYBE ......

SPONSORED BY:

FUTURE CARD





The Ultima Collection

Voer voor fans; zo kun je de Ultima Collection het best betitelen. Aardig is dat de verzameling RPG games die je hier krijgt, (The First Age of Darkness, The Revenge of the Enchantress, Exodus, Quest of the Avatar, Warriors of Destiny, The False Prophet, The Black Gate, Serpent Isle en Pagan) voor sommige RPG fans tot op heden onspeelbaar waren omdat ze geen Commodore 64, Amiga of oude Apple in hun bezit hebben.
Grafisch is het natuurlijk allemaal vreselijk gedateerd, maar ja de games zijn ook al flink wat jaartjes oud. Bijgevoegd vind je een interview met Richard Garriott, bedenker van de serie, die zijn visie geeft op alle games, vertelt over de geschiedenis van Ultima en alvast vooruitblikt op Ultima VIV. Alleen voor echte RPG'ers dus. JAN

The Ultima Collection • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800 • Fabrikant: Origin • Distributeur: Electronic Arts • Tel: 010-2062222

GRAPHICS: 6,0 **GELUID:** 7,0 **ORIGINALITEIT:** 8,0 **SPEELBAARHEID:** 7,0

NHL Allstar Hockey 98

Da's nou jammer voor Sega. Als NHL Allstar Hockey 98 niet samen met de Nintendo variant, NHL Breakaway 98, in mijn bakje voor deze maand was terechtgekomen, had ik er wel een hele pagina aan besteed. Maar helaas, omdat deze versie de mindere is van de twee, is het een kortje geworden. Behalve een langere intro film en een iets stijvere gameplay zijn beide games nagenoeg hetzelfde. Met uitzondering van de grafische kwaliteit; deze Sega versie is namelijk net zo onduidelijk als alle 200 voorgaande NHL titels.
Toch is het wel een beetje vreemd dat beide games zo op elkaar lijken want Breakaway komt van Acclaim en Allstar van Sega zelf; wie steelt van wie, ik weet het nie!
Voor een iets grondigere beschrijving verwijs ik jullie dus naar mijn recensie van de bovengenoemde Nintendo titel elders in dit nummer. RUBEN



NHL Allstar Hockey 98 • Saturn • Prijs: ƒ 129,- [illegible] • Fabrikant: Sega • Distributeur: [illegible] • Tel: 030-2410010

GRAPHICS: 6,0 **GELUID:** 7,5 **ORIGINALITEIT:** 2,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

Warwind 2 • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2100 • Fabrikant: Mindscape/SSI • Distributeur: Emtec • Tel: 026-3717712

GRAPHICS: 8,5 **GELUID:** 7,5 **ORIGINALITEIT:** 7,8 **SPEELBAARHEID:** 7,5

Warwind 2

Human Onslaught

Warwind was een variant op het concept van Warcraft met dien verstande dat je alleen vocht met alien rassen en niet met humans. In Warwind 2 zijn er wel humans en bovendien twee aparte clans. Dat is erg leuk omdat de twee menselijke types erg van elkaar verschillen. Daarnaast kun je er ook voor kiezen om een van de twee aliens te spelen. Warwind 2 kent dezelfde kleurrijke wereld als zijn voorganger met veel paarse, rode en groene beesten en dito omgevingen. Ook magie speelt weer een grote rol en er zijn dan ook een hele reeks spells te verzamelen die spectaculaire effecten teweeg brengen. Iedereen die Warwind de moeite waard vond, zal zich aan deel 2 geen buil vallen. Ook C&C fanaten zullen Warwind 2 kunnen waarderen. JAN



G-Police • PC CDROM • Prijs: 109,95 Bfr. ca. 2200 • Fabrikant: Psygnosis • Distributeur: Emtec • Tel: 026-3717712

GRAPHICS: 9,0 **GELUID:** 8,0 **ORIGINALITEIT** 7,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]



In G-Police speel je een agent in de verre toekomst die de straten moet zuiveren van de misdaad. Corruptie en illegale praktijken vieren hoogtij, dus je kunt meteen aan de bak.
Je doet dit al vliegende in je zwaar bewapende Havoc, een gevechtsheli die soepel te bedienen is en is uitgerust met de meest geavanceerde hightech snufjes.
De graphics en de explosies zien er, zeker met 3Dfx, top uit. Het spel zelf kent echter weinig variatie en snelheid doordat de omgevingen waarin je vliegt plus de missies nogal op elkaar lijken en de bad guys makkelijk uitgeschakeld kunnen worden.
Leuk is wel dat je door de straten en langs flats kunt vliegen en vechten.
Een fraai uitgevoerde 3D shoot'em up om even snel te spelen, maar een lange houdbaarheid heeft het niet. JAN

G-Police

Eeuwig leven

kom verder, word beter, leef langer

GAME BOY

THE ADDAMS FAMILY

André de Koning voelt zich prima thuis tussen de sympathieke creeps van de Addams. Hij heeft dan ook genoeg overlevingskansen. Ga naar de eerste etage. Ga dan naar de deur bij de trap. Ga daar niet in, maar ga naar de balk toe en ga naar het midden. Druk nu naar boven. Er verschijnt dan een geheime deur en daar bevinden zich **allemaal extra levens**!

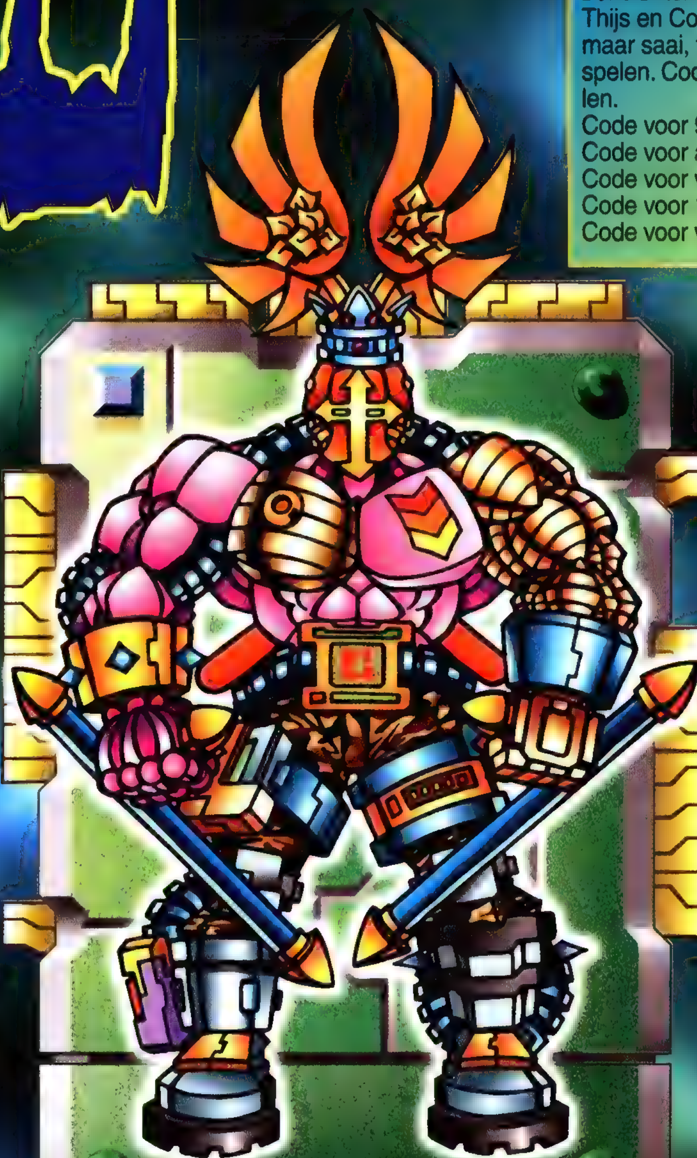
PC

RAYMAN

Thijs en Coen Borgman vonden Rayman maar saai, totdat zij met deze codes gingen spelen. Codes graag intypen tijdens het spelen.

Code voor 99 levens: raylives
Code voor alle krachten: allworldpower
Code voor volle krachtmeter: raypoint
Code voor 10 'tings': raywiz
Code voor volgend level: winmap





Adventures vormen altijd een belangrijke bron voor vragen en problemen en daarom blijven we ook altijd aandacht besteden aan dit genre.
Echter, sommige lezers sturen ons soms een enkele vraag over een bepaald adventure en zijn dan boos als ze geen antwoord krijgen.
De policy is als volgt. Per adventure worden de vragen en problemen verzameld en als er meerdere overlappende problemen zijn, wordt er aan deze dilemma's aandacht besteed. Zo ruimen we deze maand een plaatsje in voor de Esper foto's uit Blade Runner naar aanleiding van de vele vragen die we hierover hebben gehad.
Schroom dus niet om vragen of tips aangaande adventures op te sturen.
Vroeg of laat kom je ze in deze rubriek vast wel tegen. Cheat on!
JAN

Eeuwig leven post stuur je naar:
POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Of ons e-mail adres:
POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:
NINTENDO SERVICELIJN:06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND:06-300535
(1 gulden per minuut)

BELGIË:0900-00000
(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

WALKTHROUGH MONKEY ISLAND 3
the curse of monkey island (deel 2)

PC

We gaan weer verder met de doldwaze avonturen van Guybrush Treepwood

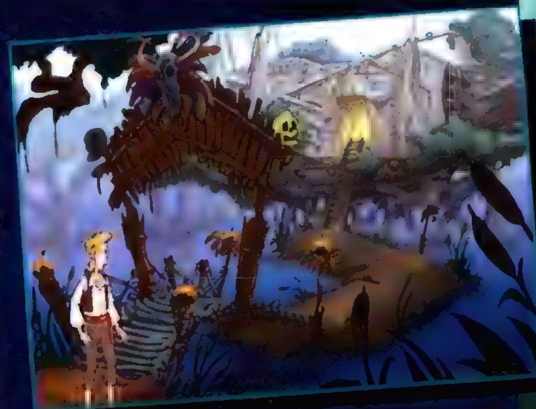
OP ZEE

Op zee beginnen de drie piraten te zingen. Kies nu steeds een zin. De piraten zullen steeds op jouw zin gaan rijmen, net zolang totdat je iets zegt waarop ze niets meer weten.
Nu zul je over moeten gaan tot zeegevechten. Als je snel wilt winnen, vraag je Haggis om hulp. Nu kun je met een enkel kanonschot de tegenpartij vellen. Als je van zeeslagje houdt, kies dan de optie om zelf alle gevechten aan te gaan. Je kunt die optie altijd wisselen door met Haggis te praten.
Als je een schip hebt beschoten (cursortoetsen en Tab), enter je automatisch het schip. Nu zul je moeten vechten door je tegenstander uit te schelden. Dit moet je op rijm doen en ze moeten slaan op datgene wat je tegenstander zegt. Hoe meer scheldgevechten je aangaat, hoe meer 'ervaring' je opdoet wat betreft het schelden. Als je wint, krijg je het goud van dat schip en kun je naar Puorto Pollo varen om betere kanonnen te kopen.
Vecht door tot je de Really Fearsome Pirates hebt verslagen. Nu heb je genoeg goud om de sterkste kanonnen te kopen en Rottingham te verslaan. Scheld hem zijn huid vol en je krijgt de Map.

BLOOD ISLAND

Na de schipbreuk, pak je de fles op het strand. Ontkurk de fles. Ga naar het hotel, praat met Xima en vraag vijf keer naar de toekomst. Je krijgt tarot-kaarten. Ga naar de bar en praat met Goodsoup. Pak hier het receptenboek, de brochures, het kussen van de kruk en een leeg potje. Ga naar de begraafplaats (2x rechts). Pak daar de chisel en de hamer. Geef een koekje aan de hond, de hond bijt je en je hebt nu hondenhaar. Praat door de spleet in de deur.
Ga naar het strand. Gebruik het kussen op de groep stenen onder de palmboom met het vogelnest. Gebruik de hamer op de rubberen boom. Pak het ei. Ga nu naar de windmolen. Pak peper van de peperplant.
Ga terug naar het hotel. Ga naar de kamer met de enorme kaas. Gebruik de chisel op nacho-kaas. Loop terug naar Goodsoup. Geef hem het ei, het hondenhaar en de peper. Praat met Goodsoup. Bestel grog. Gebruik Head-b-clear op het drankje. Drink nu het drankje op. Je valt dood neer (althans dat denkt men).
Je wordt wakker in een tombe in een doodkist. Gebruik de chisel op je doodkist om jezelf te bevrijden. Pak de spijkers van je kist. Gebruik de chisel op de andere doodskist. Gladjanus Stan komt te voorschijn. Praat met hem. Geef de gouden tand aan Stan om een levensverzekering te kopen. Neem Stan's business card.
Ga daarna terug naar het hotel. Ga naar boven. Ga de eerste deur op de overloop in. Gebruik de hamer op de spijker. Ga terug de gang op. Pak het portret en de spijker. Gebruik de schaar op het portret. Gebruik de lijst van het portret op het raam van de eerste deur. Ga weer naar binnen en kijk door het raampje. Goodsoup komt naar boven en denkt dat hij naar een schilderij van zijn voorvaders kijkt.
Ga nu naar de tweede deur op de overloop. Gebruik het kaartje van Stan op de deur. Haal het bed naar beneden en timmer het vast met alle spijkers die je hebt; dus zowel die van het schilderij als die van je doodskist (hardmode). Pak het boek, bekijk het boek, lees het boek. Ga naar beneden en praat met Goodsoup. Vraag hem of je op een Goodsoup lijkt. Net zolang praten totdat je hem hebt overgehaald. Bestel weer een Grog, doe er Head-b-clear in.
Je valt dood neer en wordt wakker in de crypte van de Goodsoup familie. Kijk voor de grap door het gat in de linker muur. Loop helemaal naar links, naar de scheur in de muur. Hierachter zit de doodgraver te lezen. Praat met hem. Het gesprek loopt op niks uit. Pak nu het breekijzer en Murray (de pratende schedel). Gebruik de arm van het skelet op de olielamp die op de tafel bij de doodgraver staat. Gebruik nu de olielamp met Murray (de lichtgevende schedel) op de scheur om de doodgraver bang te maken. Ga terug. Praat met de geest.
Ga terug naar het hotel en ga de kamer in waar je de kaas vandaan haalde. Pak het overlijdenscertificaat en de magneet van de koelkast. Ga naar Goodsoup. Gebruik het uitgeknipte portret op de spiegel. Ga weer naar de kamer waar het skelet op bed lag. Gebruik het breekijzer op bed: woopie!
Ga terug naar de crypte van Goodsoup. Pak de ring (zonder diamant). Ga naar Stan, geef hem je levensverzekering en incasseer je geld. Ga naar strange lights op het hotel (village). Pak het tofublok, de arger en de beker. Gebruik de arger op het tofublok en draag het tofublok als een masker. Loop omhoog naar de lava en praat met de priesters. Gooi kaas in de lava. Ga hierna naar het hotel, loop naar de barbecue en gebruik de kaas in de kookpot. Sleep de kookpot naar Haggis. Praat met Haggis, geef hem de kookpot en je krijgt de lotion als je daar om vraagt. Gebruik de beker of de pan op het zeewater. Gebruik de magneet op de pin. Gebruik de pin op de kurk. Gebruik de pin met kurk op de beker/pan en je hebt een kompas gemaakt.
Ga terug naar de molen. Gebruik je paraplu op de wieken. Gebruik het lege potje op de ton, je ent nu suikerwater. Ga naar Elaine. Gebruik de chisel op de dop voor gaatjes. Zet het potje met suikerwater op de boomstronk, wacht op de vuurvliegen en sluit het potje af met de deksel. Gebruik de handlotion op Elaine's vinger met de ring. Pak de ring (die ontploft). Ga naar de vuurtoren. Plaats daar de spiegel en de vuurvliegjes. Ga naar het strand. Daar is nu de pont aangekomen. Geef de geest het kompas en je vaart naar Skull Island.

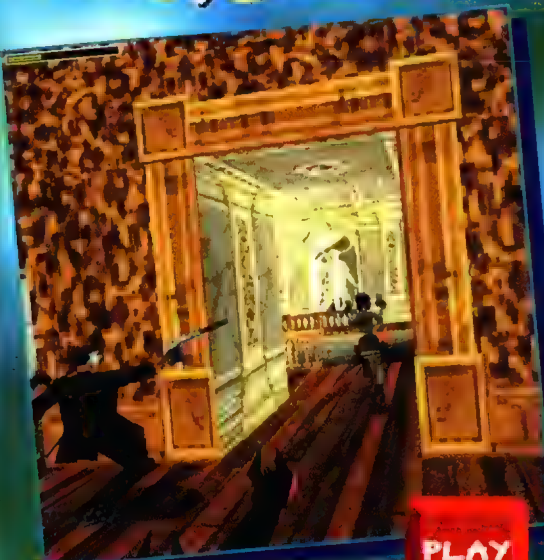
TOT ZOVER DEEL 2. VOLGENDE KEER HET LAATSTE DEEL VAN THE CURSE OF MONKEY ISLAND.











TOMB RAIDER 2

Dames en heren, we hebben een echte hacker in ons midden en zijn naam is Mathew 'The Trident'. Als spelers in het bezit zijn van een speciaal programma; de zogenaamde Game Shark Codes, kunnen ze deze cheats activeren. Kenners weten genoeg en hier zijn de cheats!
We beginnen met **codes voor onsterfelijkheid**.
Great wall of China: 8019CF5203E8
Venetië: 801C19E603E8
Bartoli's hideout: 801D0CBE03E8
Opera House: 801CF2F603E8
Offshore Rig: 801BEC8603E8
Diving Area: 801BDDA203E8
40 Fathoms: 801BB48203E8
Wrak van de Maria Doria: 801CFE8603E8
Living Quarters: 801B691603E8
Alle Special Items: 80088B340009
Alle Wapens: 80088AA0000B
Oneindig veel flares: 80088AAE0004
Oneindig veel lucht: 8008C4FE0708
Oneindig veel AP ammo: 8008C5AC03E8
Oneindig veel granaten: 8008C5BC03E8
Oneindig veel harpoenen: 8008C5b803E8
Oneindig veel M16 ammo: 8008C5C003E8
Oneindig veel Shotgun shellz: 8008C5b403E8
Oneindig veel Uzi ammo: 8008C5b003E8

BLADE RUNNER

De eerste twee foto's die je krijgt zijn erg belangrijk voor het spelverloop. De foto's geven beelden van de winkel vlak voor deze beroofd werd.

Op de eerste foto kun je inzoomen op:

1 Lucy (haar gezicht); rechtsboven van de grote kooi.

2 Lucy's schoen met vlinderarmband; rechtsonder van de grote kooi.

3 Het bureau waar Lucy aan werkt; geeft een hint naar Chinatown.

De tweede foto geeft beelden van de overvallers. Je kunt inzoomen op:

1 Clovis (zijn gezicht); de eerste man die binnenloopt.

2 Clovis' schoenen.

3 De zwarte auto die buiten geparkeerd staat.

4 De nummerplaat van de auto die geparkeerd staat (erg nauwkeurig). Dit zijn belangrijke begin-clues die je niet mag missen.



FIFA 98

Jim Jochem van Heumen uit Kerkdriel werkt niet in een feestartikelen winkel maar houdt wel van een geintje. Volgens hem kun je spelers met grote hoofden laten spelen, bommen laten vallen zodat je tegenstander schrikt, muren om het veld laten zetten of een hele vreemde bal krijgen.

Als je het spel opstart, ga dan naar AANPASSEN en kies SPELERS WIJZIGEN, dan kies je een team en verander de naam van een speler in: JOHNNY ATOMIC of XPLAY of EAC ROCKS of URLOSUS of DOHDOHDOH of FOOTY. Doe dit bij zes spelers en vul dan steeds een van die namen in. Elke keer als je zo'n naam invult, komt er een schermpje waar je op het rode bolletje moet drukken. Je kunt het schermpje ook activeren als je een wedstrijd begint te spelen, dan moet je STADION KIEZEN of F5 drukken dan komt het schermpje ook tevoorschijn.



Al enige tijd in de arcade, binnenkort op de PlayStation en nu al de cheats van de onsterfelijke Roy Smeets uit Roermond. Dit complete overzicht is PU wel een tip van de maand waard. Doe er je kicking voordeel mee en finish them all!

SHINNOK
Draw Weapon: achter, voor + lowpunch
Special moves
Van gedaante veranderen:
Reptile: links, links, voor + blok
Scorpion: voor, achter + lowpunch
Sonya: voor, omlaag, voor + highpunch
Sub-zero: omlaag, achter + lowpunch
Tanya: achter, voor, omlaag + blok
Johnny Cage: omlaag, omlaag + highpunch
Reiko: achter, achter, achter + blok
Raiden: omlaag, voor, voor + highpunch
Jax: voor, omlaag, voor + highkick
Quan Chi: achter, voor, achter, voor + lowkick
Jarek: achter, achter, achter + lowkick
Lui Kang: achter, achter, voor + highkick
Kai: voor, voor, voor + lowkick
Fujin: voor, voor, achter + highkick
Finishing moves
Hand Of Death (dichtbij tegenstander): omlaag, achter, voor, omlaag, ren-knop.
Stage Fatality: omlaag, omlaag, voor + highkick

SCORPION
Draw Weapon: voor, voor + highkick
Special moves
Speer: achter, achter + lowpunch
Flame Spit: omlaag, voor + lowpunch
Air Throw: in de lucht met de tegenstander druk blok
Teleport Punch: omlaag, achter + highpunch (kan ook in de lucht worden uitgevoerd)
Finishing moves
Stage Fatality: voor, voor, omlaag, omlaag, lowkick
Fiery Death Fatalit (buiten zweep afstand): achter, voor, voor, achter + blok

SUB-ZERO
Draw Weapon: omlaag, voor + highkick
Special moves
Ice clone: omlaag, achter + lowpunch
Bevriezen: omlaag, voor + lowpunch
Glijden: lowpunch + blok + lowkick
Finishing move
Heart-Rip Fatality: voor, achter, voor, omlaag, highpunch + blok + ren-knop

Reiko

REIKO
Draw Weapon: omlaag, achter + highpunch
Special moves
Circular Teleport: achter, voor + lowkick
Teleport throw: omlaag, omhoog, blok
Shurikens: omlaag, voor + lowpunch
Bloody flip kick: achter, omlaag, voor + highkick
Finishing move
BFK Fatality (dichtbij): voor, omlaag, voor, lowpunch + blok + highkick + lowkick

JOHNNY CAGE
Draw Weapon: voor, omlaag, voor + lowkick
Special moves

TIP VAN DE MAAND

MORTAL KOMBAT 4

Shadow Kick: achter, voor + lowkick
Nut Punch: blok + lowpunch
Shadow Uppercut: achter, omlaag, achter + highpunch
Low fireball: omlaag, achter + lowpunch
High fireball: omlaag, voor + highpunch
Finishing moves
Torso-Rip Fatality (dichtbij): voor, achter, omlaag, omlaag, highkick
Stage Fatality: omlaag, omlaag, voor, voor, highkick

REPTILE
Draw Weapon: achter, achter + lowkick
Special moves
Acid spit: omlaag, voor + highpunch
Invisibility: blok + highkick
Dash punch: achter, voor + lowpunch
Super crawl: achter, voor + lowkick
Finishing moves
Face-Shred Fatality: houd highpunch + lowpunch + highkick + lowkick ingedrukt en loop naar tegenstander en druk omhoog
Stage Fatality (dichtbij): omlaag, voor, voor + lowpunch

QUAN CHI
Draw Weapon: omlaag, achter + highkick
Special moves
Skull throw: voor, voor + lowpunch
Tap dance: voor, omlaag + lowkick
Steal weapon: voor, achter + highpunch
Slide: voor, voor + highkick
Air throw: met de tegenstander in de lucht druk blok
Finishing move
Stage Fatality (dichtbij): voor, voor, omlaag + highpunch

SONYA
Draw Weapon: voor, voor + lowkick
Special moves
Fireball: omlaag, voor + lowpunch
Upward bicycle kick: achter, achter, omlaag + highkick
Square wave punch: voor, achter + highpunch
Leg throw: houd omlaag ingedrukt en druk dan lowpunch + blok
Cartwheel: achter, omlaag, voor + lowkick
Air throw: met de tegenstander in de lucht druk blok
Finishing moves
Slicing Kiss Fatality (buiten zweep afstand): houd blok ingedrukt, omlaag, omlaag, omlaag, omhoog + ren-knop
Stage Fatality: omlaag, omlaag, achter, achter, highkick



TANYA
Draw Weapon: voor, voor + highkick
Special moves
Fireball: omlaag, voor + highpunch
Split kick: voor, omlaag, achter + lowkick
Downward fireball (in de lucht): druk omlaag, achter + lowpunch
Spinning kick: voor, voor + lowkick
Finishing move
Kiss Fatality (dichtbij): omlaag, omlaag, omhoog, omlaag + highpunch + blok

RAIDEN
Draw Weapon: voor, achter + highpunch
Special moves
Lightning bolt: omlaag, achter + lowpunch
Teleport: omlaag, omhoog
Torpedo attack: voor, voor + lowkick (kan ook in de lucht worden uitgevoerd)
Finishing move
Stage Fatality: omlaag, voor, achter, blok

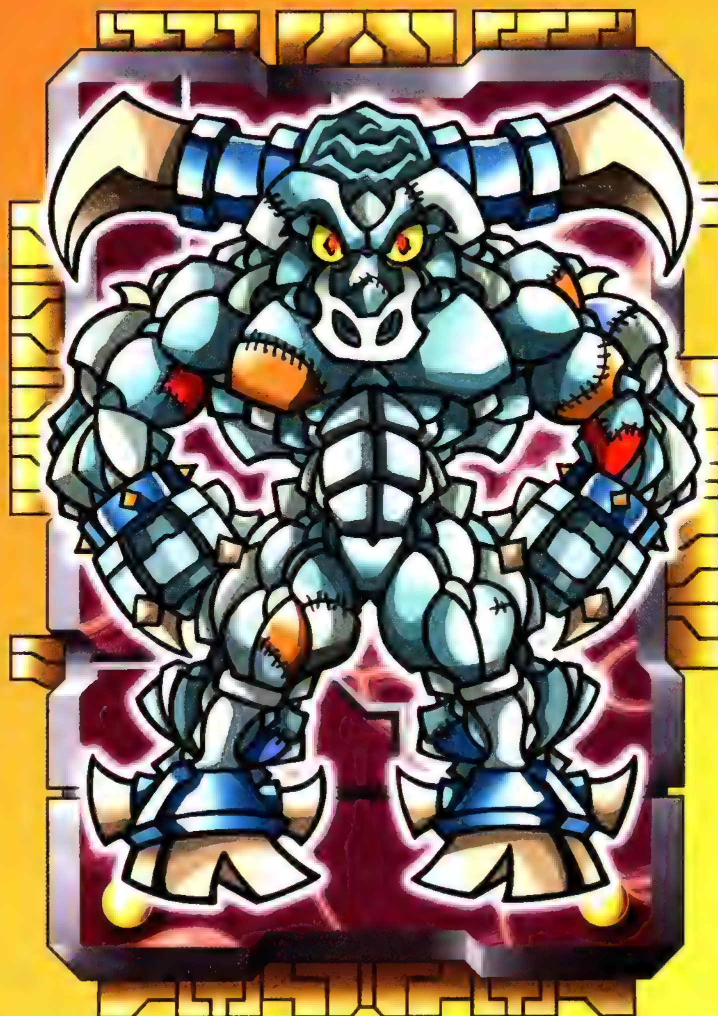
JAX
Draw Weapon: omlaag, voor + highpunch
Special moves
Ground wave: voor, voor, omlaag + lowkick
Missile attack: omlaag, voor +lowpunch
Dashing Punch: omlaag, achter + lowpunch
Backbreaker: met de tegenstander in de lucht druk blok
Finishing move
Stage Fatality (dichtbij): voor, voor, achter + lowkick

LIU KANG
Draw Weapon: achter, voor + lowkick
Special moves
Low fireball: voor, voor + lowpunch
Fireball: voor, voor + highpunch (kan ook in de lucht worden uitgevoerd)
Flying kick: voor, voor + highkick
Bicycle kick: houd lowkick 5 seconden ingedrukt en laat dan los
Finishing moves
Stage Fatality: voor, voor, achter, lowpunch
Dragon Fatality (buiten zweep afstand) voor, voor, voor, omlaag + blok + lowkick + highkick

FUJIN
Draw Weapon: achter, achter + lowpunch
Special moves
Whirlwind: voor, omlaag + lowpunch
Levitate opponent: voor, omlaag, voor + highpunch
Slam opponent (na levitate tegenstander): druk achter, voor omlaag + lowkick
Dive kick (in de lucht): omlaag + lowkick
Flying knee: omlaag, voor + highkick
Finishing moves
Whirlwind Fatality (buiten zweep afstand): druk de ren-knop + blok 4 keer tegelijk in.
Stage Fatality (dichtbij): omlaag, omlaag, omlaag + highkick

KAI
Draw weapon: omlaag, achter + lowpunch
Special moves
Hands walk: blok + lowkick
Hand spin (tijdens de Hands walk): houd lowpunch ingedrukt
Low fireball (in de lucht): voor, voor + lowpunch
High fireball: achter, achter + highpunch
Air punch: omlaag, voor + highpunch
Leg kick (tijdens de Hands walk): druk highkick of lowkick
Finishing move
Stage Fatality: dichtbij voor, voor, omlaag + blok

JAREK
Draw weapon: voor, voor + highpunch
Special moves
Cannonball: achter, voor + lowkick
Body slam: achter, omlaag, achter + highkick
Triblade: omlaag, achter + lowpunch
Upward Cannonball: voor, achter, voor + highpunch
Finishing move
Heart-rip Fatality: dichtbij voor, achter, voor, voor + lowkick
Nog een toetje als afsluiter:
Weapon screen smash: als je iemand vasthoudt, druk dan: voor + lowpunch: je tegenstander wordt dan tegen het beeldscherm gegooid.







WORMS (DEMO)

Joske de Jong wurmde zich door de demo en kwam met het volgende op de proppen.

1 Als je een teleport gebruikt houd dan de spatie ingedrukt. De volgende slaat dan een beurt over. Dit lukt alleen bij de eerste teleport van je team.

2 Neem bijvoorbeeld de worm Clogs. Neem een uzi en schiet ermee. Als je dan met Flappy aan de beurt bent, neem dan de teleport en houd de spatiebalk ingedrukt. Als je dan gelijk met Clogs schiet, wordt hij heel vreemd.

3. Ga met een worm aan het water (of vuur) staan. Neem de uzi en spring het water in. Als je net in de lucht bent, schiet dan. Aan de andere kant van het water komen dan heel veel explosies.

PC



TAKE NO PRISONERS

Net uit de gevangenis en meteen al zijn leven gebeterd door deze tip op te sturen, die Siegfied Wartes. Keep up the good work!
Houd SHIFT + ~ in om in het 'cheat' scherm te komen en typ het volgende in:

BIGCHEATER: god mode
FLY: fly mode
NOCLIP: no clipping mode (walk-thru-walls)
Druk SHIFT + ~: om het scherm te beëindigen.

PC

N 64

BOMBERMAN 64

Paul Pols heeft ons via Interpoll gepolst dat er in Bomberman nog vier geheime tracks zitten. Wil je even poolshoogte nemen, doe dan het volgende om *In the Gutter, Sea Sick, Blizzard Battle*, en *Lost at Sea* te activeren.
Ga naar het titelscherm en ga staan op 'Battle' zodat het flikkert. Ga nu als een gek op de start knop drukken, repetitief en heel snel dus, en als het goed is hoor je een piepje. Als je nu je karakters kiest en daarna een stage, zijn de **vier extra stages beschikbaar**.



PC

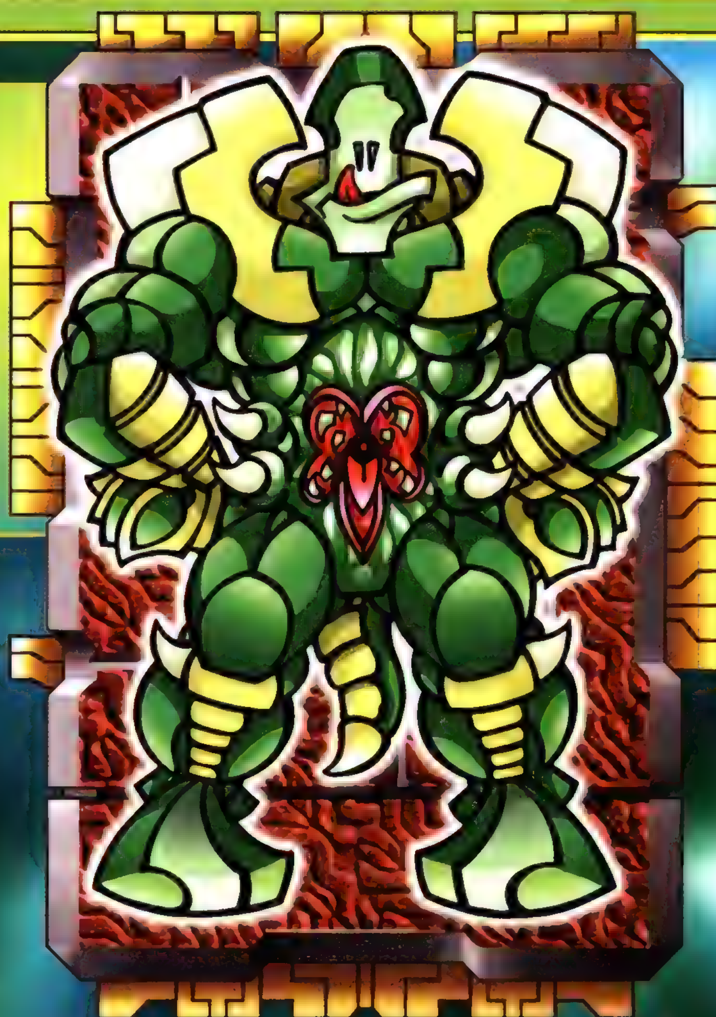
CARMAGEDDON

In plaats van mensen omver te scheuren heeft Nanne Streekstra een beter idee.
Speel het level 'Downtown Devastation'. Hier moet je alle lantaarnpalen omver racen en alle cops. Pas op, want je mag geen tegenstanders pletten. Het kost wel veel moeite maar als het je lukt binnen de tijd kun je in **een secret level racen**.

PLAY STATION

NIGHTMARE CREATURES

Maarten van Gerner komt 's nachts uit zijn kist, drinkt dan een paar liter bloed, speelt wat met zijn vleermuizen en verzint zo nu en dan ook nog eens een cheat.
Voor het cheats menu doe je in het password menu links, omhoog, ▲, omlaag, ●, ▲, ■, omlaag.





PC

HOLIDAY ISLAND

Volgens John de Vries kun je nooit genoeg vakantie hebben, gelijk heeft ie. Met dit geld kun je pas de beest uithangen.
Houd Shift + Ctrl + Alt + G tegelijk ingedrukt voor **4 biljoen** gulden.



N 64

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Stefan Vissia is een funny guy. Hij stuurde ons daarom deze funcodes. Fight!

Invaders From Space: ga in de pit zone (2 player mode). Zo gauw er iets voor de maan langs vliegt, houd je de Z knop ingedrukt. De winnaar van de wedstrijd speelt het spel dan.

Selecteer een vechter random: ga in het select scherm met vechter 1 op Noob Saibor staan en met vechter 2 op Rain, druk nu naar boven en start. Een vechter wordt random gekozen.

Jonny Cage's drie hoofden punch: als je de Fatality met het hoofd eraf slaan van Jonny Cage doet, druk dan snel op HP, BLK & LP. Hij slaat er dan drie hoofden af.

Exploderende baby's: doe in de 2 player mode een Babality move en als het scherm donker wordt, houd je snel de volgende knoppen ingedrukt: HP, LP, HK & LK. Houd deze knoppen goed ingedrukt!

Vecht tegen Cameleon: je moet vechten op de Star Bridge. In de 2 speler mode wacht je tot Toasty verschijnt, dan druk je op beneden + start.

Vecht als Human Smoke: kies de robot Smoke. Houd voor je start de volgende knoppen ingedrukt: HP, HK, RUN & BLOCK. (wel in 2 speler mode).

Speel als Shao Khan: selecteer een vechter, je moet in PIT 3 of op de ROOF TOPS vechten. Houd voor het gevecht de volgende knoppen ingedrukt: Beneden + HP + LP.

Fatality van Shao Khan is: Voor, Beneden, Beneden, HP.

Speel als Motaro: selecteer een vechter, je moet in JADE' S DESERT of KAHN's TOWER vechten. Houd voor het gevecht de volgende knoppen ingedrukt: achter + HK + LK.

Fatality van Motaro is: voor, voor, voor, HK (dichtbij).

Selecteer een arena: ga met een van de spelers op Sonya staan en druk op boven + start. Je kunt dan gewoon nog een vechter kiezen plus je stage.

GOLDENEYE 007

Rob Keuvelaar drinkt nog steeds zijn Martini shaken, not stirred. For Your Eyes Only zijn dan ook de extra deathmatch scenario's en spelers. Als je de levels hebt gehaald zul je **extra deathmatch levels** krijgen: Severnaya Bunker, Water Cavern, Military Archives. Alledrie in agent mode te spelen. Ze zijn alle met twee of drie spelers te doen, maar niet met vier spelers.

Extra deathmatch spelers: speel het spel op agent level uit en je krijgt de volgende deathmatch spelers erbij:

Mayday, Jaws, Oddjob, Baron Samedi, Russian Soldier, Russian Infantry, Scientist (twee verschillende), Commandant, Janus Marine, Naval Officer, Helicopter Pilot. St Petersburg Guard, Civilians (vier verschillende), Siberian Guards, Arctic Commando, Siberian Special Forces, Jungle Commando, Janus Special Forces, Moonraker Elites (twee verschillende).



PC

QUAKE II DEMO

Bas van der Lans geeft ook de minder rijken een kans. Hij beseft heel goed dat niet iedereen zomaar even het originele spel kan kopen, de demo is echter van Internet te halen.

Ga in de command console en druk ~, typ dan de volgende codes.

GOD = God mode toggle (Aan/uit)
GIVE INVULNERABILITY = Invulnerability toggle
NOTARGET = No target mode toggle
NOCLIP = No clipping toggle
GIVE ALL = Get 999 of all items
GIVE QUAD = Get quad damage
GIVE JACKETARMOR = Get jacket armor
GIVE BLASTER = Get blaster
GIVE SHOTGUN = Get shotgun
GIVE SSHOTGUN = Get super shotgun
GIVE MACHINEGUN = Get machinegun
GIVE GRENADELAUNCHER = Get grenade launcher
GIVE ROCKETLAUNCHER = Get rocket launcher
GIVE SHELLS = Get shells
GIVE BULLETS = Get bullets
GIVE CELLS = Get cells
GIVE GRENADES = Get grenades
GIVE ROCKETS = Get rockets
GIVE SLUGS = Get slugs
GIVE MINES = Get mines
GIVE NUKE = Get nuke
GIVE SILENCER = Get silencer
GIVE REBREATHER = Get rebreather
GIVE ENVIROSUIT = Get enviroment suit
GIVE POWERSHIELD = Get power sheild
GIVE POWERSCREEN = Get power screen
GIVE COMBATARMOR = Get combat armor points
G_UNLIMITED_AMMO 1 = Unlimited ammo on
G_UNLIMITED_AMMO 0 = Unlimited ammo off
STATUS = Status on current game
CROSSHAIR 1 = Crosshairs on
CROSSHAIR 0 = Crosshairs off
GAMEMAP = Choose map to play
GIVE ITEM_ADRENALINE = Get adrenaline
GIVE ITEM_BANDOLIER = Get bandolier
GIVE ITEM_PACK = Get ammo pack
GIVE KEY_DATA_CD = Get data CD
GIVE KEY_POWER_CUBE = Get power cube
GIVE KEY_PYRAMID = Get pyramid key
GIVE KEY_DATA_SPINNER = Get data spinner
GIVE KEY_PASS = Get pass key
GIVE KEY_BLUE_KEY = Get blue key
GIVE KEY_RED_KEY = Get red key
GIVE KEY-COMMANDER_HEAD = Get the commander's heas
GIVE KEY_AIRSTRIKE_TARGET = Get airstrike marker

Having the Fastest 3D Accelerator isn't Everything...



...it's the ONLY Thing!

Overtreed de snelheidslimiet! Wij dagen je uit! 3D Blaster(TM) Voodoo² levert met drie parallel werkende processoren een overweldigende snelheid en laat anderen ver achter zich. Qua prestaties, beeldkwaliteit en 3D gameplay is het de beste kaart op deze planeet. Wil je het nog sneller? Voeg dan een tweede Voodoo² kaart toe aan je systeem en verdubbel de prestaties! 3D Blaster Voodoo² is de enige 3D games accelerator die met trots de officiële naam «Voodoo²» van 3Dfx(TM) Interactive mag dragen.

Spoed je naar een computerwinkel in jouw buurt of bel 0113 230081 voor verdere informatie over de boeiende, meegeleverde games.

Hoofdkenmerken

- Tot 12MB ultrasnel geheugen voor maximale prestaties
- 180.000.000 texels per seconde
- Tot 3 maal hogere rendersnelheid dan bij de eerste generatie 3Dfx(TM) Voodoo Graphics
- Beste 3D Game support in de industrie

The Hottest Upgrades For the Coolest PC.



CREATIVE®

WWW.SOUNDBLASTER.COM

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.

Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:

1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.

Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen.
Interesse?
Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop: NES met 2 joypads, 12 spellen: Caveman Games, Karnof, Jungle Book, SM Bros 1, 2, en 3, Donkey Kong 3, Match Rider, Knight Rider, Robo Warrior enz. Prijs ƒ175,-. Tel.023-5374634. Rotterdam.

Te koop: SNES met 2 controllers, converter Jap/USA en 11 spellen: o.a. KI, MK 2 (Jap), Megaman 7 (Jap), DKC, Super Tennis en NBA Jam. LET OP! Doos en handleiding van SNES en vele spellen ontbreken! Alles samen ƒ240,-. Tevens te koop: Game Boy (oude versie) en 3 spellen (Solar Striker, DD 1 en 2) en mini-tasje. Prijs ƒ55,-. Tel.010-4709595, Schiedam, Michel. Ik heb geen vervoer.

Te koop: SM 64, prijs ƒ65,-. Tel.0570-650634, vraag naar Niels.

Gezocht: Final Fantasy 3 en Earthbound voor de USA SNES. Prijs n.o.t.k., vervoer is geen probleem. Tel.030-2522421, Gijs, Utrecht.

Te koop: Virtal Boy. In de winkel ƒ350,-, nu met spel Wario Land ƒ100,-. Tel.0320-228907 (Lelystad), vraag naar Jannes (na 17.30 uur).

Te ruil voor N64: Multi Racing Championship of Fifa Soccer 64 met boekje en doosje tegen Extreme G, Mace, Formule 1, Turok of andere leuke spellen. Tel.0252-529372, Hillegom, Rutger.

Te koop/te ruil voor N64: Lylat Wars (+ R.P.) (doos + handl.) ƒ120,-, Mario Kart (+ doos, geen handl.) ƒ70,-. Of 1 spel ruilen tegen Fifa 98 (met doos en handl.) Tel/Fax:055-5330728, Apeldoorn.

Te koop voor de Game Boy: Donkey Kong Land 2, Jungle Strike, Street Racer en True Lies. Ruilen tegen jouw Donkey Kong Land 3, Desert Strike, SM Land 2, 3 of een ander leuk spel. Tel.055-3669515 (Apeldoorn). Vraag naar Gerben.

Te koop: SNES + 2 controllers en 10 spellen: SM Kart, SM World, F-Zero, Micro Machines, Doom, Cannon Fodder, World Leage Basketball, Kick Off 3, Virtual Soccer. Prijs: ƒ275,-. Tel.0594-517902, vraag naar Tim of Bob.

Te koop: SNES + 2 controllers + Super Game Boy + 8 spellen: Mario Allstars, Mario Kart, DKC, Super Double Dragon, Sunset Riders, Legend, Michael Jordan en NHL 96. Alles voor ƒ400,-, met doosjes en handleiding. Alles in zeer goede staat. Tel.013-5114124, vraag naar Daan. Omg. Tilburg, geen vervoer.

Te koop: SNES + alle kabels + adapter + 3 joypads + 4 player adapter + scope + Super Game Boy + 17 spellen o.a. Kick Off 3, Mario Paint, James Bond Jr., Dragon's Lair, California Games, Striker, Choplifter 3, Pitfighter 2, Lamborghini, Streetfighter 2, Earthworm Jim 2, 6 spellen scope. Prijs ƒ360,-, Adrian, Strijen. Tel.078-6743012. Als je het binnen een maand koopt, krijg je er gratis 2 spellen bij.

Te koop: N64 met Mario 64, Turok, Blast Corps + controller en controller pack. Prijs ƒ500,-. Tel.043-4571686, Bas.

Te koop: NES met 5 spellen o.a. SM Brs. 3, Low G Man, Mission Impossible + Game Genie. Alles compleet voor ƒ90,-. Tel.020-6283157.

Te koop voor N64: Turok Dinosaur Hunter ƒ100,-, SM 64 ƒ75,-. Gevraagd voor N64: Originele gele of groene controller en Fifa 98 RTWC. Ik ben bereid alles zelf te brengen en op te halen. Tel.0345-558488, Eelco, Rijswijk (Gld.).

Gevraagd: N64 + 1 controller (+ memorycard) + Golden Eye. Prijs ƒ300,- a ƒ350,-. Tel.0183-303548, Sleeuwijk (bij Gorinchem), vraag naar Thomas.

Te koop: SNES + 2 controllers + 6 spellen (SM World 1, DKC 1, Unirally, Super SF 2, SM Kart en SM Allstars). Alles i.z.g.st. En voor de snelle beller gratis een spellen-opberg-bakje. Vraagprijs ƒ400,-. Vraag naar Martin.

Te koop: N64 met 4 spellen + verlengkabel voor controller + rumble pack. Prijs ƒ800,-. Tel.0493-493169, na 19.00 uur.

Te koop: N64 + 2 controllers + 2 rumble packs + 1 mem. Card + RF modulator + 5 spellen (Turok, ISS 64, Lylat Wars, Golden Eye en Mario Kart). 5 maanden oud en alles in goede staat. Prijs ƒ990,-. Tel.070-3200553, Lauwerens.

Te koop: N64 met 2 controllers, rumble pack en 7 spellen o.a. Golden Eye, Diddy Kong, Lylat Wars, Waverace, Turok e.a. Wie snel reageert krijgt er een hele stapel N64-bladen bij. Alles nog in goede staat met handleiding en doos. Prijs ƒ1000,- (over de prijs worden we het wel eens). Tel.072-5898608 (Alexander).

Te koop voor N64: SM 64 met doos en handleiding voor ƒ80,-. Tel.0527-619311 (Emmeloord), vraag naar Gerard.

Te koop: N64 met 2 controllers, 1 gekleurd + memory pack en rumble pack. Plus de spellen Didi Kong Racing, SM 64, Goldeneye, Mario Kart 64. Alles met doos en handleiding. Tel.0597-417248, vragen naar Pieter, bellen tussen 19.00 en 21.00 uur.

Te koop: N64 met controller en RF-switch kabel van ƒ60,- en de spellen Waverace en Turok Dinosaur Hunter, zo goed als nieuw. Winkelwaarde ƒ890,-, nu maar ƒ625,-, vraag naar Stefan. Tel.0541-519924. Zelf ophalen. Ik woon in Oldenzaal.

Te koop: SNES + koffer + 2 joypads + 8 spellen: Secret of Mana, Pilot Wings, Prince of Persia, SM Allstars, S.M. Yoshi's Island, Super Adventure Island, Alien 3 en Indiana Jones. Prijs ƒ385,-. Tel.043-3613531, Thomas.

Te ruil voor N64: Mijn James Bond tegen jouw Lamborghini 64 of mijn Blast Corps tegen jouw San Francisco Rush. Ik heb geen vervoer. In de buurt van Nijkerk graag. Tel.0342-462223.

Te koop gevraagd: Het spel Sim City 2000 met handleiding voor de SNES. Voor een redelijke prijs. Tel.0118-635100, Middelburg. Vraag naar Ysbrand Mc Nelly.

Te koop: Virtual Boy, 32 bit Virtual Reality computer van Nintendo. Virtual Boy + 3 spellen (Warioland, Panic Bomber en Mario's Tennis) voor ƒ250,-. Tel.070-3650936, vraag naar Ramon.

Te koop/te ruil voor N64: Waverace 64 (Jap) ƒ100,-, More The Dark Age (USA) ƒ125,-, Mario 64 (Jap) ƒ75,-, Blast Corps (USA) ƒ100,-, Mario Kart 64 (Jap) ƒ75,-, KI Gold (USA) ƒ100,-, Starfox 64 (USA) ƒ125,-, Go Go Trouble Makers (Jap) ƒ100,- of ruilen tegen Goldeneye 007, Yoshi's Story, WCW vs NWO, ISS 64, Turok Dinosaur Hunter. Voor de eerste twee spellen ruil ik eventueel twee spellen voor 1 spel. Ze moeten wel Japans of USA zijn. Tel.0591-628049, vraag naar Kungi, niet tussen 4 en 7 bellen.

Te koop: SNES + 3 controllers (1 super-joystick) + draagtas voor spellen + Multiplayer + 11 spellen: DKC 1 + 2, Mario Kart, ISS, Fever Pitch Soccer, MK 3, Street Racer, Bruce Lee Story, Virtual Bart, SF 2 Turbo, Stunt Race FX. Winkelwaarde ƒ1350,-, nu voor ƒ575,-. Tel.030-6060930, vraag naar Robert.

Te koop: N64 + 2 joypads + 1 mem. Card + 2 jaar garantie + 6 spellen: Mario 64, Mario Kart 64, Waverace 64, Fifa 64, ISS 64, Diddy Kong Racing, voor ƒ1000,-. De spellen zijn niet los te koop. Tel.06-52722846 (Richard, Tiel).

Te koop: SNES + 1 controller + Mario Allstars + Real Monster + Donkey Kong 3. Mijn prijs ƒ225,-. Tel.035-6952131, vraag naar Niels.

Te koop: NES met 10 spellen + pistool + game genie + joystick + 2 controllers + cleaning kit. Prijs, daar komen we samen wel uit. Tel.038-4448513, vragen naar Hendri (geen vervoer).

Te koop/te ruil voor SNES: Mystic Quest + Super R-Type ruilen voor Final Fantasy 3 + converter (als deze Amerikaans is). Voor de NES te koop: game genie ƒ15,-, Nipropad (super joypad) ƒ15,-, Tiny Toons: Wacky Land ƒ15,-, draagkoffer ƒ15,-, of alles in 1 koop voor ƒ50,-. Vraag naar Rutger, Huizen. Tel.035-5256892.

Te koop voor de SNES: MK 1 voor ƒ35,- en MK 3 voor ƒ45,-. Tevens te koop: NES met de spellen Duck Hunt, Duck Tales, Terminator, SM 1, 2 en 3 en 370 spellen in 1 + het pistool + 2 controllers voor ƒ200,-. Tel.070-3937858, vraag naar Angelo Storm.

Te koop: N64 + 1 controller nieuw in doos, vaste prijs ƒ325,-. Tel.0511423589, Klaas.

Te koop: Nieuwe N64 games: Mischief Makers ƒ109,-, Bomberman 64 ƒ109,-, Goldeneye 007 ƒ109,-, Lylat Wars + R.P. ƒ129,-, KI Gold ƒ129,-, Mario Kart 64 ƒ109,-. Tel.0511423589, Klaas.

Te koop: SNES + 2 controllers + 5 spellen en een Super Game Boy o.a. Donkey Kong 2, Young Merlin, Goof Troop, Plok en SM World. Alles in 1 koop voor ƒ250,-. Tel.020-6790803, Amsterdam, Thomas.

Te koop voor N64: Golden Eye 007 ƒ100,-, Blast Corps ƒ100,-, Mario 64 ƒ80,-, Diddy Kong Racing ƒ100,-, Wave Race 64 ƒ70,-, Fifa 64 ƒ45,-, Rumble Pack ƒ35,-. Tel.030-6376516, Mark (omg. Utrecht).

Te koop: Nagano Winter Olympics 98 (Jap) voor de N64 met gratis multi game, adapter, converter. Winkelwaarde ƒ250,-, bij mij slechts ƒ180,-. Tel.073-6424696, Den Bosch.

Te koop: SNES + 2 joypads + 5 spellen. Prijs ƒ225,-. Tel.0183-302054 (Sleeuwijk).

Te koop voor N64: Mario 64 ƒ90,-, Mario Kart ƒ100,-, Wave Race ƒ100,-, Diddi Kong Race ƒ100,-, Turok ƒ110,-. Tel.024-6422089 (Nijmegen), vraag naar Gerry.

Te koop: SNES (compleet) incl. 2 controllers en een super Game Boy en 8 spellen o.a. SM Allstars, Super Streetfighter 2, Earthworm Jim 2, Kuifje en de Zonnetempel etc. Alle spellen zitten in de verpakking incl. handleiding. Prijs valt te bespreken. Bellen na 18.00 uur, vraag naar Patrick. Tel.010-4660629.

Gezocht voor SNES: MK 3, graag ruilen of overkopen. Tel.0512-518905, Drachten, vraag naar Christian.

Te koop/te ruil: De spellen Mario 64 of KI Gold. Ruilen tegen o.a. Waverace of Goldeneye. Te koop voor ƒ90,- per stuk. Tevens te koop: Game Boy + 2 spellen + adapter. Tel.0345-652023, geen vervoer, Patrick.

Gezocht voor N64: Blast Corps 64. Max. prijs ƒ90,-. Tel.0546-866481, Almelo (geen vervoer).

Te koop: Game Boy + adaptor + Tetris + vergrootglas. Prijs ƒ40,-. Tel.038-3325091, vraag naar Paul.

Te koop gevraagd: NES met het spel Zelda. Tel.0475-532616, vraag naar Kevin (Roermond).

Te ruil voor de N64: Mijn Waverace tegen jouw Goldeneye of Lamborghini. Tel.0570-641423, bellen na 16.00 uur, vraag naar Thomas (Deventer).

Te koop gevraagd: Starwars Sote voor de N64 (over de prijs worden we het wel eens). Tel.020-4973957, Tom.

Te koop: NES + 4 joysticks en verdeler daarvoor incl. 7 spellen zoals: Mega Man 2, Rescue Rangers (Knabbel & Babbel), Mario 1 & 3, Ghostbusters (Europese uitvoeringen) incl. boekjes. Vraagprijs ƒ150,-. Tel.0598-612087 (Meeden).

Te koop: NES + 3 controllers + 6 spellen: Aladdin, Jungle Book Donkey Kong, Secret of Mana. Bel voor meer info. Tel.-020-6832105. Prijs ƒ375,-.

Te koop: SNES met 1 controller, adapter en 6 spellen: The Legend of Zelda (Duitstalig), Super Pinball, Starwing, MK 3, Aero The Acrobat (zonder doos en handleiding), SM Allstars (zonder handleiding). Alles in 1 koop ƒ200,- (bodemprijs). Tel.0521-515673 (liefst in het weekend of door de week na 21.30 uur), vraag naar Ruben.

Te koop: SNES + 2 controls en een Honey Bee control + 5 spellen o.a. Goof Troop, Busts Loose, Donkey Kong 1 + 2 en Allstars. Voor maar ƒ200,-. Tel.0181-633432, Swen.

PC

Te koop: Power Unlimited CD-Rom 1 + The Last Dynasty + Dragon Lore 1 + Gabriel Knight 1 + S3D Game CD-Rom + 3 andere game CD-Rom's. Alles samen voor ƒ60,-. Tel.040-2832466, Maarten.

Te koop: Compaq Prolinea PC met Pentium 75 processor (tot 133 Mhz) 850 Mb HDD, 16 Mb RAM, 6-speed CD-Rom, 16 bit geluidskaart, 3.5 inch floppydrive, win 95, office 95 (zonder monitor). Prijs ƒ750,-. Tel.020-6170445, Rufael, Amsterdam.

Te koop op CD-Rom: Blade Runner ƒ95,-, 2 maanden oud, incl. handleiding, doos en aankoopbon. Geen vervoer. Tel.0186-614970, vraag naar Christian.

Te koop op CD-Rom: C&C Red Alert + strategiegids + powerpack. Vraagprijs ƒ55,-. Destiny (nieuw) vraagprijs ƒ10,-. Alles in 1 koop voor ƒ60,- + gratis demo CD-Rom. Tel.0492-366457 (vraag naar Nick).

Gevraagd: Ik zoek een Wolfenstein 3D editor (voor de PC). Wie mij hieraan kan helpen (tegen betaling) s.v.p. bellen naar Tel.0547-275158 tussen 18.00 en 20.00 uur (vragen naar Ivo) of schrijf naar: Ivo Schnieder, van Eedenstraat 5, 7471 ZP Goor.

Te koop voor de PC: Wetlands ƒ15,-, Gender Wars ƒ25,-, Alien Oddysee ƒ35,-, Theme Park ƒ20,-, Fifa Soccer 96 ƒ20,-, William Shatner's Tekwar ƒ35,-, Destruction Derby ƒ35,- en 3 demo's voor ƒ10,-. Alle spellen zijn goed en handleiding erbij. Tel.070-3900180, Bart, Rijswijk.

Te koop gevraagd: Demo 9 volume 2 met o.a. Tomb Raider 2, Final Fantasy 7, Ace Combat 2 en Broken Sword 2. Max. prijs ƒ15,-. Tel.045-5716686 (vraag naar Max), alleen per post.

Te koop: Intel Endeavour moederbord met Intel Pentium 75, 16 Mb RAM in luxe Sky Tower kast (alles met handleiding). Prijs ƒ225,-, Bart de Man, Heiloo. Tel.0272-5335598.

Te koop op CD-Rom: Blade Runner(+ handleiding) ƒ45,-, Spycraft (+ handleiding) ƒ40,-, Atlantis (+ handleiding) ƒ40,-, Flight Simulator (DOS) (+ handleiding) ƒ20,-, F1 Manager (zonder handleiding) ƒ35,-. Alles in 1 koop voor ƒ150,-. PS. Alles is nog in perfecte staat. Tel.035-6023654, Fax.035-6017642, vraag naar Vincent, Soest.

Te koop: 486 DX 2S, 50 Mhz, 8 Mb RAM, 430 Mb Harddisk, Video 1 Mb, 14' SVGA monitor, soundblaster 240 Watt, soundkaart, toetsenbord, muis, dubbelspeed CD-Rom, 3,5' diskstation, printer Epson LQ 400, Wings geinstalleerd, compleet systeem. Prijs ƒ1150,-. Tel.0575-563305, Brummen.

Te koop: GT Racing 97 ƒ20,-, Fatal Racing ƒ20,-, Screamer 2 ƒ20,-, Startrek Next Generation a Final Unity ƒ20,-, A2 Racer ƒ15,-, PGA European Tour Golf ƒ25,-, 3 shareware cd's ƒ3,- per stuk, alles met handleiding. Tel.071-3316014, bel na 6 uur 's avonds en vraag naar Bas (Roelofarendsveen, bij Leiden).

Te koop/te ruil op CD-Rom: Fifa 97 ƒ40,-, Fifa 96 ƒ10,-, Actua Soccer ƒ15,-, US Navy Fighters ƒ20,-, Toonstruck ƒ25,-, Maddog 1 + 2 ƒ20,- of ruilen tegen een ander spel. Tel.077-4662725 (Limburg). Kan per post.

Te koop/te ruil aangeboden: Conquest Earth ƒ70,-, Spycraft ƒ40,-, Tunnel B1 ƒ25,-, Wetlands ƒ10,-, Tekwar ƒ25,-, Theme Park ƒ25,-, Fifa 96 ƒ25,-, Z ƒ25,-, Terminal Velocity ƒ20,-. Een aantal of alle spellen ruilen tegen een 3DFX-kaart. Als niemand binnen 3 à 4 weken met een 3DFX-kaart reageert, dan zijn de spellen los te koop. Alle spellen behalve Wetlands zijn compleet met doos en toebehoren. Degene die met een 3DFX-kaart komt krijgt nog een CD met Internet Explorer 4.0 gratis erbij. Tel.0172-445247, vraag naar Christian, na 18.00 uur. Liefst in de omgeving van Alphen a/d Rijn.

Te koop: Pentium 90, 16 Mb RAM, Highscreen 14' beeld + videokaart, 4x CD-Rom, 16 bits geluidskaart (SB Pro), 120 watt boxen, 1 Gb harde schijf, Canon bjc-4000 kleurenprinter, Highscreen Color Scanner + kaart, toetsenbord, muis, microfoon, Wingman joystick, windows 95, OS2 Warp + OS2 warp bonuspaker. Prijs ƒ1350,-, Hans, Oosterbeek.

Te koop op CD-Rom: Duke Nukem (compleet) ƒ25,-, Grand Prix Manager 2 (compleet) ƒ25,-, Formula 1 Grand Prix 2 (compleet) ƒ45,-, Actua Soccer (zonder boekje) ƒ25,-. Of ruilen tegen F1 Racing Simulation van Ubi Soft (drie van de vier). Voor de snelle bellers nog 2 demo cd's. Tel. 0660-171174 spreek je naam en Tel.nr. duidelijk in en ik bel je na 20.00 uur terug (Amsterdam).

Te koop: Pentium moederbord Intel HX chipset 512 p/b cache + 166 Mhz processor (incl. cooler) + 16 Mb EDO RAM ƒ450,- (liefst in 1 koop). Tel.0229-245208 (Hoorn).

Te koop op CD-Rom: Chronomaster ƒ15,-, Witchaven ƒ15,-, EK 96 voetbalspel ƒ15,-, FX Fighter ƒ20,-. Alles in 1 koop ƒ55,-. Of ruilen tegen jouw: Tomb Raider 2, Shadow Warrior of Golden Eye. Tel.072-5611852, vraag naar Mike.

Te koop/te ruil op CD-Rom: Blade Runner ƒ60,-, Worms 2 ƒ50,-, LSL en The KQ Collection ƒ35,- per stuk, Star Trek Generations ƒ40,-, Tomb Raider 2 ƒ60,-, Nascar ƒ10,-, Rise of the Robots ƒ15,-, Rise of the Robots 2 ƒ30,-, Time Commando ƒ20,-, Rise & Rule of Ancient Empires ƒ15,- en nog veel meer. Tel.0596-623353, vraag naar Ronald.

Te ruil gevraagd: Test Drive 4, Formule 1 Racing Simulator. Ik heb: Destruction Derby 2, Monster Truck Madness, Eraser Turnabout, Flight Sim 95, PQ SWAT, PD5, GP Manager en Thunder in Paradise. Tel.035-5386500 en vraag naar Ralph. E-mail:tomcat11383@hotmail.com. Het kan een tijdje duren voordat je antwoord krijgt.

Te koop op CD-Rom: Carmageddon, Dark Forces 2:Jedi Knight, Dungeon Keeper, Fifa 98, Monkey Island 3, Pandemonium, Tomb Raider 2. Alles incl. doosje en ƒ75,- per stuk. In 1 koop voor ƒ200,-. Tel.0223-842551, Buzzer:06-60172513, Theo.

Te koop: Age of Empires ƒ60,-, Grand Theft Auto ƒ60,-, Comanche 3 ƒ50,-, Theme Hospital ƒ45,-, Interstate 76 ƒ40,-, Earth 2140 ƒ35,-, Syndicate Wars ƒ20,-, US Navy Fighters 97 ƒ20,-, Police Quest SWAT ƒ20,-, Earth Siege 2 ƒ15,-. Alles in 1 koop voor ƒ250,-. Tel.0346-572187, vraag naar Maarten.

Te koop op CD-Rom: C&C (voor DOS) ƒ35,-, Dark Forces ƒ20,-, Rebel Assault ƒ15,-, Duke Nukem 3D (Atomic Edition) + Level Design Handbook en bijbehorende CD-Rom ƒ50,-. Tel.010-5220039, E-mail: gemini@globalxs.nl. Vraag naar Michel.

Gevraagd: Dungeon Keeper voor de PC. Tel.0118-478953 (Walcheren), vraag naar Frederick.

Te koop/te ruil: Conquest Earth voor de PC CD-Rom (met originele verpakking en handleiding) voor ƒ75,-. Te ruil tegen jouw Total Annihilation, IF-22, Aftermatch, Age of Empires, Rising Lands. Tel.0172-216056, vraag naar Rick.

powersales

Te koop: 386 moederbord 40 Mhz, 8 Mb RAM ƒ55,- eventueel een dubbelspeed CD-Rom ƒ55,-, een SVGA videokaart 1 Mb geheugen ƒ50,- en een controllerkaart voor een 386 ƒ15,-. Ik heb ook nog 2 spellen: Raptor call of the Shadow ƒ25,-, 20 Demo's voor ƒ15,-. De twee spellen samen voor ƒ32,50. Schrijf naar: Jeroen, Jaagveld 3, 6343 CW Klimmen.

Te koop: Tomb Raider ƒ35,-, Curse of Monkey Island ƒ80,-, F22 voor ƒ79,-. Of ruilen tegen: Dreams, Men in Black, Lands of Lore en/of Resident Evil. Alles in 1 koop voor ƒ200,-. Tel.033-4728468, op maandag of dinsdag, of E-mail:Aravelli@worldonline.nl, vraag naar Bas.

Te koop: PC 386 DX, 120 Mb HD, 4 Mb intern, 3,5 HD diskdrive, soundblaster pro, VGA kaart + monitor en veel spelletjes. Prijs ƒ300,-. Tel.0522-442759 (na 18.00 uur).

Te koop: PC 486, 4 Mb RAM, HD 162 Mb, 14' VGA monitor, toetsenbord, muis, 8-speed CD-Rom en 1 spel, win 95 geinstalleerd. Prijs ƒ500,-. Tel.0165-511009, Eric.

Te koop/te ruil op CD-Rom: Carmageddon, Close Combat 2, Red Alert, Fifa 98, Flightsimulator 98, Flying Corps, Larry 1 t/m 7, Quake, Quake 2, US Navy Fighters 97, Warcraft 2, Settlers 2, Diablo en Monkey Island 3. Ik ben op zoek naar Beavis and Butthead in Virtual Stupidity of een mooie Flightsimulator. Tel.0487-542210.

Te koop: Roland Garros ƒ25,-, Fatal Racing ƒ15,-, Grand Prix 2 ƒ35,-, Grand Prix X 97 ƒ15,-, (of GP 2 en GPX 97 samen voor ƒ45,-), Duke Nukem 3D Atomic Edition (1 extra episode + DN3D screensaver + achtergronden voor Win 95) ƒ30,-. De volgende genoemde CD's zijn demo's: PC Consument CD-Rom nr. 6 en 7 ƒ10,- (samen ƒ12,50), It's all in the game Racing Games ƒ10,-, Hot Games 1 ƒ7,50, Sport Games 1 ƒ7,50, Eigen PC ƒ10,-, Software Surprise ƒ10,-. Tel.035-6948312, vraag naar Sander. E-mail:kjager@worldonline.nl.

Te koop/te ruil op CD-Rom: Blade Runner ƒ60,-, Conquest Earth ƒ50,-, Dungeon Keeper ƒ40,-, Guts 'N' Garters ƒ35,-, Shivers 2 ƒ40,-, ST:Generations ƒ40,- en nog heel veel meer. Zelf zoek ik o.a.: Men in Black, Oddworld, Fighting Force en Sub Culture. Tel.0596-623353, vraag naar Ronald.

Te koop/te ruil: Ford Boyard (de uitdaging) ƒ30,-, Tekwar ƒ25,-, Terminal Velocity ƒ20,-, Grand Prix Manager ƒ25,-, Tom en Jerry (eigen strip maken) ƒ25,-, Competitie Manager 97/98 ƒ30,-, A2 Racer ƒ25,-, Drug Wars ƒ10,-, Cyclemania ƒ20,- en een 3 pak Game World of Combat ƒ35,-. Ik ben op zoek naar allerlei soorten spellen en wil deze eventueel ruilen. Tel.038-4448513, vragen naar Hendri.

Te koop: Conquest Earth op CD-Rom. In prima staat met doos voor ƒ65,-. En een Philips MPEG kaart voor ƒ75,-. Tel.072-5335598, Bart de Man, Heiloo.

Te koop: Spellen op CD-Rom met handleiding en doos: Tomb Raider 2, Quake 2, Fifa 98, Carmageddon, Jedi Knight (Dark Forces 2), Theme Hospital en nog wat andere. Prijs ± ƒ40,- per stuk. Tel.0297-321912.

Te koop voor PC: Myst ƒ15,-, Dark Forces ƒ15,-, SSF2T ƒ15,-, 7th Guest ƒ15,-, NHL Hockey 95 ƒ15,-, Big Red Racing ƒ15,-, Toonstruck ƒ20,-, Z ƒ25,-. Alles samen voor ƒ100,-. Tel.038-3325091, vraag naar Paul.

Te koop op CD-Rom: Simtower ƒ45,-, Ceasar 1 ƒ15,-, Civil Wars ƒ25,-, Warriors ƒ20,-, 7th Guest ƒ20,-, Under a Killing Moon ƒ20,-, Theme Park ƒ25,-, Player Manager ƒ45,-. Alles in goede staat. Schrijf naar: D. Oosterbaan, Achlumerdijk 69, 8862 AK Harlingen (alles per post).

Te koop op CD-Rom: Dungeon Keeper ƒ40,-, Quake ƒ30,- (+ Mission Pack 2 ƒ45,-), Duke Nukem ƒ25,- (+ Plutonium Pack ƒ35,-), Total Annihilation ƒ65,-, Super SF 2 Turbo ƒ20,-. Ook allemaal te koop voor ƒ200,-. Allemaal met doos en handleiding. Niet te ruilen met andere spellen. Ik heb ook nog een heleboel demo-cd's (met o.a. Quake 2, Tomb Raider 2 en Wing Commander 5) voor ƒ7,- per stuk. Tel.050-3012031 (vraag naar Herbert).

Te koop voor PC: Conquest Earth ƒ60,-, Fifa 98 ƒ60,-, Twilight 16 ƒ75,-, Carmageddon ƒ50,-, Quake 2 ƒ60,-, Tomb Raider 2 ƒ60,-en Tomb Raider ƒ40,-. Tel.0320-28160, Lelystad (bellen na 18.00 uur).

Gevraagd: Wie heeft voor mij Dune 2? Ruilen tegen Dune 1, KKND, Duke Nukem 3D. Ik wil hem ook wel kopen voor ± ƒ20,-. Tel.0165-511009, Eric.

Te koop/te ruil: Lemmings + Oh No More Lemmings ƒ15,-, Reunion ƒ10,-, Tom Landry ƒ10,-, Wane's Worlds ƒ10,-, Uncle Henry's Playhouse ƒ15,-, Mars Pathfinder ƒ10,-, Theme Park ƒ15,-, Journeyman Project ƒ15,-, Creatures ƒ15,-, Dune ƒ10,-. Alles samen voor ƒ100,-. Of te ruil tegen: Flight Sim 98, Shivers 2, Total Annihilation of Mb uitbreidingen of voor andere toffe interactive of strategie games. Tel.024-6425710, Wijchen.

Te koop voor PC: Dune ƒ20,-, Mad Dag McCree ƒ20,-, MS-Dos Games Top 50 ƒ15,-. Alles bij elkaar voor ƒ50,-. Voor de snelle bellers een aantal demo cd's gratis erbij. Tel.072-5643132, St. Pancras (vlakbij Alkmaar), vraag naar Jeffrey.

Te koop/te ruil voor de PC: Full Throttle ƒ15,-, Nascar Racing ƒ20,-, Night Trap Director's Cut ƒ25,-, Micro Machines 2 S.E. ƒ20,-. Eventueel 2 van mij tegen 1 van jou. Als je snel belt krijg je er gratis veel software voor Windows (3.11 of 95) bij en een demootje van Virtual Pool. Tel.026-3818200 of b.g.g. Tel.026-4460085, Arnhem. Vraag naar Hugo.

Te koop op CD-Rom: Conquest Earth, C&C, C&C The Covert Missions, C&C Boek, C&C Red Alert, C&C Countertsrike, C&C RA The Aftermath, C&C Code Red, Holiday Island, Transport Tycoon Deluxe, Discworld, 3D Lemmings en Pinball Construction Kit. Allemaal compleet met doos + handleiding. Alles voor ƒ250,- (vervoer is no problem). Tel.040-2550360, vraag naar Haitze.

Te koop: 3 spellen: The Ultimate Doom, Simcity en Rise of the Robots. Alle spellen met originele boekjes en dozen. Tel.050-5493245, Groningen. Bel na 17.00 uur, vraag naar Marinus. Zorg zelf voor vervoer.

PLAYSTATION

Te ruil: Wie wil zijn Final Fantasy 7 of Nightmare Creatures ruilen tegen mijn Rally Cross of Crash Bandicoot 1. Tel.077-3661369, Rens.

Te koop/te ruil: Little Big Adventure 1, Wipe Out, Fade to Black voor ƒ35,-, Reloaded ƒ40,-, Total NBA 96, Formula 1 voor ƒ50,-. Tel.040-2811191, vragen naar Nils.

Gevraagd: SF The Movie. Ik geef er ƒ30,- voor. Tel.010-4735976, vragen naar Dik.

Te koop: PSX spellen vanaf ƒ25,-. O.a. MK Mytholigies, FF7 en Trashit (keuze uit ± 20 spellen). Tel.0527-699056 (niet over de post), omg. Flevoland.

Te koop gevraagd: Omgebouwde spellen zoals: Autodestruct, Resident Evil 2 en Fifa Soccer 98 voor ƒ15,- per stuk. Tel.072-5612242 (geen vervoer, geen post).

Te koop: Tekken + MK 3 per stuk ƒ25,- of ruilen tegen een ander leuk/strak spel. Tel.0299-437044, vraag naar Danny.

Te koop: PSX, 2 joypads, memory-card, RFU-kabel, 5 demo's en 3 spellen: V-Rally, Croc en ISS Pro + garantie. Prijs ƒ530,-. Tel.0182-387916, bel tussen 15.15 en 16.00 uur en vraag naar Hans (geen vervoer).

Te koop: Fifa 96 ƒ40,-, Ridge Racer ƒ35,-, Destruction Derby ƒ35,-, Doom ƒ60,-, Striker 96 ƒ45,-, Tekken ƒ45,-, Andretti Racing ƒ50,-, Formula 1 ƒ70,-, C&C ƒ90,-. Formula 1, Doom of C&C ruilen tegen Formula 1 97. Tel.0545-221483, omg. Haaksbergen.

Te koop: Fifa 97, Striker 96, NBA Jam T.E., Viewpoint, Shockwave Assault. Ze zijn allemaal origineel. Per stuk kosten ze ƒ42,50. In 1 koop voor ƒ200,-, je krijgt er dan ook een demo cd met F1 97, Nightmare Creatures, Rosco Mc Queen en Rapid Racer erbij. Tel.036-5337306 (Almere), bellen na 17.00 uur.

Te ruil mijn Fighting Force of Destruction Derby 2 tegen jouw Tomb Raider 2 of Moto Racer, of WCW vs The World, of Courier Crisis. Of Destruction Derby Platinum tegen jouw Road Rash of Fifa 97 of Fade to Black. Liefst bellen na 18.00 uur. Tel.0032-011-256982 (Belgie), vraag naar Gunther, alles is in zeer goede staat (zo goed als nieuw) en met boekje.

Te ruil: Mijn G-Police + 2 demo's tegen jouw Red Alert, Time Crisis + Gun of Fighting Force of mijn Crusader tegen jouw Twisted Metal. Tel.030-6352153, vraag naar Arjan (geen vervoer).

Te koop/te ruil: Battle Arena Toshinden ƒ50,-, Tomb Raider ƒ70,- (beiden 3 maanden oud). Of ruilen tegen LBA 2, Nightmare Creatures, Micro Machines V3, The Lost World, Beast Wars, Rosco McQueen, Wipeout, Wipeout 2097, Croc, NHL 98 of een ander tof spel. Tel.0345-681963 (vraag naar Rafi).

Te koop gevraagd: PSX met min. 1 controller en eventueel een spel. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.030-6031098, vraag naar Milo.

Te ruil: Mijn Nightmare Creatures tegen jouw Coolboarders 2 of mijn Soul Blade tegen jouw Conquest Earth of Red Alert. Tel.0320-228907 (Lelystad), vraag naar Jannes (na 17.30 uur).

Te koop: Spellen voor omgebouwde PSX (Jap + USA): Testdrive 4, Tekken 2, Crash 2, Grand Theft Auto, Courier Crisis, Fifa 98 en meer. Bel voor de andere titels. Per stuk ƒ25,- of 5 voor ƒ120,-. Tel.06-51517071, Zeist (geen veroer, per post = ƒ18,25 extra voor rembourskosten).

Te koop/te ruil: Rage Racer (PAL) ƒ75,- of ruilen tegen: Moto Racer, Fifa 98, Nascar 98, Die Hard Trilogy of een ander tof spel, eventueel met bijbetaling. Tel.0224-591973 (na 16.00 uur), Gertjan.

Te ruil: Mijn MK Mythologies, The Lost World, NBA Live (allemaal USA) tegen jouw Rock 'n Roll Racing 2, WCW vs The World, Grand Theft Auto. Of 2 van mijn spellen tegen jouw guncon of alledrie mijn spellen tegen jouw guncon + een spel (geen DHT). Tel.023-5731940, Buzzer:0660-435559, vraag naar Jasper.

Te koop: Omgebouwde PSX + 1 joypad + memory card. Met bon + garantie. Met 6 spellen. Vraagprijs ƒ600,-. Tel.06-51517071, Zeist, omg. Utrecht.

Te koop: PSX met 1 controller, 1 memory card, 2 spellen (Tomb Raider + Alien Trilogy) en 4 demo cd's. Alles met doosjes en handleiding. Alles samen voor ƒ300,-. Tel.030-2436409, Niek.

Te koop: Formula 1 97 ƒ65,-, V-Rally ƒ65,-, ISS Pro ƒ65,-, Formula 1 ƒ40,-, Actua Soccer ƒ40,-, Mad-Catz stuurwiel + pedalen ƒ120,-, muis + mat ƒ50,-. Deze spellen zijn ook te ruil en bij elk spel een gratis demo cd. Tel.077-3826907, Stephen Watts.

Te koop.gevraagd: PSX met min. 1 controller en 1 spel. Prijs is bespreekbaar. Tel.0341-357344, vraag naar René.

Te ruil: Mijn Dark Stalkers tegen jouw memory card, mijn MK Mythologies (USA) tegen jouw WCW vs The World (liefst USA), mijn Destruction Derby 2 tegen jouw gun (maakt niet uit welke) of mijn DD2 + Worms tegen jouw gun + schietspel (geen Die Hard). Tel.023-5731940, Buzzer:0660-435559 (vraag naar Jasper).

Te ruil: Wie wil zijn Hercules of Duke Nukem ruilen tegen mijn Croc, Namco Museum 4 of Rayman. Tel.010-4525681 (Rotterdam), vraag naar David.

Te koop/te ruil: Tomb Raider ƒ60,-, Doom ƒ50,-, C&C ƒ75,-, LBA 1 ƒ50,-, V-Rally ƒ75,-, Soulblade ƒ75,-. Kan over de post. Tel.0578-621389, Bastiaan.

Te koop: Worms ƒ40,-, Gunship ƒ70,-, C&C ƒ70,-. Alledrie voor ƒ175,-. Tel.0513-551028, Dennis.

Te ruil: Mijn Hercules + Syndicate Wars tegen jouw V-Rally, Rage Racer of Porsche Challenge. Tel.030-6048015, vraag naar Robin.

Te koop: Tomb Raider 2 ƒ70,-, Formula 1 ƒ40,-, Zero Divide ƒ35,-, Total NBA 96 ƒ35,-, SF The Movie ƒ25,-. Alles in goede staat. Tel.073-6132633, Mike Vogels.

Te koop/te ruil: Thunderhawk 2, Rapid Reload, ISS Pro, Smash Court Tennis, demo cd's en nog veel meer. Tel.0516-422701, Johan (tussen 17.30 en 19.00 uur).

Te koop: Omgebouwde PSX + 2 joypads + mem. Card + scart + 10 games (keuze) ƒ650,-. Tel.026-3219393, Arnhem.

Te koop vooor PSX: F1 97 ƒ80,-, V-Rally ƒ80,-, Croc ƒ80,-, Tomb Raider ƒ50,-, Rayman ƒ40,-, RRR ƒ50,-. Tel.075-6158999, Zaandam.

Te koop: PSX + memorycard + 2 joypads + Tomb Raider 2 + Time Crisis + Tekken + 3 demo cd's + RFU adaptor. Alles voor ƒ450,-. Tel.055-5412242, vraag naar Ruben.

Te ruil: Mijn Air Combat, Destruction Derby, Fifa 96, Magic Carpet tegen jouw: Broken Sword, C&C, Monopoly, Risk, Actua Golf 2, Onside Soccer. En mijn Formula 1, Perfect Weapon, LBA, Psychic Detective, NFS, Tomb Raider tegen jouw: Red Alert, Fifa 98, Theme Hospital, Wing Commander 4, Nagano, Hellraiser, Indycar PPG-CART, Broken Sword 2 en een goed soccermanager game. Tevens te koop: Performer wheel voor PSX ƒ80,-. Tel.0527244043, niet per post, vraag naar Tommie.

Te koop: Resident Evil ƒ70,-, Parappa the Rapper ƒ70,-, Blazing Dragons ƒ65,-, demo cd's per stuk ƒ7,50, 5 voor ƒ25,-. Tel.030-6376516, Mark (omg. Utrecht).Te koop: Spellen met doos en handleiding: Constructor, Jetfighter 3, Mech 2, Mercenaries, Z, NFS 1 en nog een aantal spellen. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.013-5703596, vraag naar Michael.

Te ruil: Resident Evil tegen Grand Theft Auto, Nuclear Strike of een ander cool spel. Tel.024-6632839, Floris.

Te koop: Gloednieuwe PSX met 11 maanden garantie + 2 spellen: Fifa 98 en NFS 2. Prijs ± ƒ500,-. Tel.030-6351967, vraag naar Jeroen.

Te koop: Actua Soccer ƒ20,-, Fifa 98 ƒ80,-, Tomb Raider 1 ƒ45,- (of TR 1 tegen memorycard). Voor snelle bellers zijn er ook nog gratis 2 phatte demo's. Tel.026-3818200 of b.g.g. Tel.026-4460085, Hugo, Arnhem.

S E G A

Te koop: MegaDrive met 22 spelletjes, game genie, 2 controllers en 1 joystick. Prijs ƒ250,-, eerste beller ƒ200,-. Tel.026-3620258, Mark, Velp.

Te koop: MegaDrive II + 2 controllers + 15 spellen o.a. Fifa 95, Jurassic Park: Rampage Edition, Sonic 1 en 2, Mickey Mania, SF 2. Alles in perfecte staat. Vraagprijs ƒ450,-. Tel.010-4585575, liefst tussen 19.00 en 20.00 uur, Capelle a/d IJssel.

Te koop: MegaDrive met een controller en 24 spellen o.a. Sonic 1, Sonic 3, Sonic and Knuckles, Ecco 2, Theme Park, The Story of Thor, Wonder Boy, Spot goes to Hollywood, Dune 2, The Revenge of Shinobi, James Bond 007. Alles is voorzien van doosje + handleiding. Prijs ƒ400,-. Tel.0493-494465, Tom.

Te koop voor MegaDrive: 14 spellen met o.a. MTK 1, 2, 3, SF 2, Probotektor, Robocop vs Terminator. Prijs ƒ200,-. Tel.0118-637828, Middelburg.

Te koop: Saturn + digitale video cartridge + virtua stick + analog controller + (Jap) USA converter + 6 topgames. Prijs ƒ550,-. Tel.038-3323942, Jos Siebrand, Kampen.

Te koop: MegaDrive met 2 controllers en 18 games. O.a. Ultimate MK 3, The Chaos Engine, Comix Zone, The Story of Thor, Street Racer, NBA Hangtime en Kick Off 3. Alles is compleet met doosjes en boekjes. Het liefst in de omg. van Deventer. Tel.0570-632797, vraag naar Jeroen. Prijs ƒ350,-.

Te koop: MegaDrive + adapter + 2 standaard joysticks + 1 knuppel + honeybee + game genie + power tips + 14 games. Prijs ƒ600,-. Tel.0591-354012, Johnny.

Te ruil voor Saturn: Crusader, The Horde, Daytona USA, D, Thunderhawk 2, Alone in the Dark, Virtua Fighter 1, World Wide Soccer 97. Deze wil ik ruilen tegen Discworld 1 of 2, Resident Evil, Sonic 3D, Die Hard Arcade, Hardcore 4x4, Mass Destruction, Tomb Raider of een ander leuk spel. Tel.071-4034068, Pascal.

Te koop: Game Gear + adapter + draagtas en 7 spellen: Mickey Mouse, Legend of Illusion, Daffy Duck goes to Hollywood, Chuck Rock 2, Sonic 3, Sonic Drift Racing en 4 games in 1. Prijs ƒ100,-. Tel.038-3325091, vraag naar Paul.

Te koop: MegaDrive 2 + 2 joypads + 8 spellen: MK 3, NBA Jam, Brutal, Sylvester en Tweety, James Pond 3, Donald in Maui Mallard, Mega Games 2, Menacer + 6 in 1. Prijs ƒ150,-. Tel.075-6158999, Zaandam.

D I V E R S E N

Gevraagd: Wie wil helpen met het spel Lands of Lore 2, ik kan de silver leaf niet vinden. Ik begrijp de hint 'praat met de dood' niet. Wie het weet, schrijf s.v.p. naar Toine van Es, Langerak 51, 2157 PE Abbenes.

Te koop: SNES met 8 spellen o.a. Terranigma (RPG), Mario Paint, Vortex en meer voor ƒ350,- of te ruil tegen een PSX (eventueel zonder spel). Alles in overleg. Tel.020-6177118 (omg. Amsterdam).

Te koop/te ruil: SNES + 6 spellen (KI, SM World 1, Tiny Toons, Zelda, Royal Rumble en Rival Turf). Samen voor ƒ225,-. Spellen zijn ook los te koop (wel minimaal 2 per persoon, anders is het de verzendkosten niet waard). Of ruilen tegen een PSX met min. 1 spel. Tel.077-4662144 of mail me even:royb@plex.nl (Limburg), vraag naar Roy.

Gezocht: Walktroughts voor Kingdom O'Magic. Terug: Walktroughs/cheats voor diverse games. Stuur naar Jurriaan D.S., Chopinlaan 35, 2394 GK Hazerswoude.

Te koop voor SNES: Earthworm Jim 2, F-Zero, SF 2 en Val D'Isère Championship samen voor 1500 Bfr. (ƒ83,-) + voor PSX: Air Combat + Tekken voor 1000 Bfr. (ƒ55,-). Tel.013-662061 (België), vraag naar Mathieu. Mits in de omgeving vervoer mogelijk.

Te koop: SNES incl. 2 controllers + advantagepad (speciale joystick) met 5 spellen; KI, Kick Off 3, Int. SS Soccer + Incredible Hulk en Jurassic Park (1). Alles in 1 koop voor slechts ƒ175,-. Tevens te koop voor Master System spellen voor ƒ15,- per stuk. Tel.0172-474195, Alphen a/d Rijn.

Gevraagd: Ik zoek een walktrough van Discworld (PSX of PC). Wie o wie kan mij helpen? Reacties naar: Rob Bijl, Averdijk 114, Te koop/te ruil: Fifa 96 ƒ30,- of ruilen tegen een ander leuk spel van ongeveer dezelfde prijs. Voor de koper een demo erbij. Tel.0342-417758, vraag naar Arjan, bellen na 20.00 uur.

Te ruil: MegaDrive + 1 controller + 11 spellen o.a. Fifa Soccer 97 en een NES + zapper + 8 spellen waaronder Ducktales tegen jouw PSX met 2 controllers en min. 1 spel. Tel.0321-332359, Michel.

Te koop gevraagd: PSX (max. ƒ200,-), SNES (max. ƒ150,-) en Carmageddon voor de PC (max. ƒ35,-). Tel.045-5335221, Roy.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur), Ed Wiggemans (eindredacteur), Jan-Johan Belderok. Mark Bencivengo, Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq, Thomas Glas, Nancy Kamperveen, Kees de Koning, Ruben Heere, Jan Meyroos Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Erik van den Heuvel, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Casper Voortman, Monique Gelissen, Anne-Roos Oosterbaan, Jacoline van der Klip. Inge Bergveld.

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Nanda Wijnands, Rob Mekken, Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater.

Uitgever
Jacqueline Lampe.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Rinus van Arnhem, 020-4875436
Ronald Bouwman, 020-4875307
Gjalt Dijkstra 020-4875258
Aizo Krikke 020-4875404

International Advertising Sales Representation
VNU International Sales Groupe, + 44 171 316 9193
USA: Global Media, 1 415 306 0880

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse. Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 59,95 per 11 nummers (= f 5,45 per nummer).
België: 1265 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK **Aangesloten bij Notu**

QWIFZ
DOOR ARYTON
?
SHIT
HIJ ZIT NOG STEEDS IN 'T PARK
PIEW
PIEW
WIE?
PWING
RAMBO RULES
MAKE MY DAY... HASTA LA VISTA, BABE..
EH
GRR
RATATATA
HIJG
PUF
PFOE
PIEW
PAF
KILL
KILL
H... HOE KOMEN WE DAAR ONGEZIEN LANGS?
ON-GEZIEN
TEK..
...ALS WE NOU EENS QWIFFEN IN.. BZZZ
OK
KLIK
QWIFFF
?
EN NU GEWOON DOEN!

PC CD-ROM

Kijk op de verpakking voor de juiste systeemeisen

3 IN 1 ~~149.50~~ **49.95** Bfr 899
The Depths of Doom Trilogy.

6 IN 1 The Big 61X-pack. ~~149.50~~ **49.95** Bfr 899

Croc. **99.95** Bfr 1799

OP=OP Shattered Steel. ~~89.-~~ **19.95** Bfr 359

Championship Manager '97/'98. **79.95** Bfr 1439

Queen of the Eye. **99.95** Bfr 1799

Crazy Tetris. ~~29.95~~ **14.95** Bfr 269

BEST IN GAMES

NINTENDO 64

Snowboard Kids. **129.-** Bfr 2325

Tetrisphere. **129.-** Bfr 2325

Yoshi's Story. **129.-** Bfr 2325

PLAYSTATION

Skull Monkeys. **129.95** Bfr 2339

Theme Hospital. **129.95** Bfr 2339

Pitfall 3D. **129.95** Bfr 2339

Riven. **159.95** Bfr 2879

Ridge Racer Revolution *Platinum.* ~~129.95~~ **59.95** Bfr 999

• Afwijkingen in prijzen, afbeeldingen en tekst voorbehouden

bart smit










De onthutsend nieuwe Sonic. In GP-, LC- en AC-uitvoering. Akelig snel. Vreselijk handig. Afgrijselijk mooi. Ontluisterend goed. Genadeloos gepeperd.

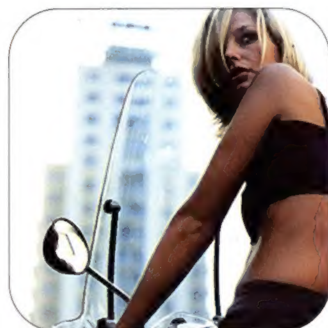



Sonic.
Beeld
voor beeld
beter.



Het Sonic

effect











Alle Aprilia-scooters hebben 1 jaar garantie. Met Moto Go kan je daar voordelig 3 jaar van maken.


Met Scooter Go kan je jouw Aprilia leasen én verzekeren! Vraag je dealer ernaar.

MEER INFORMATIE? Aprilia Nederland BV, tel.: 076-5431640, fax: 076-5431649. Of e-mail: aprilia@wxs.nl